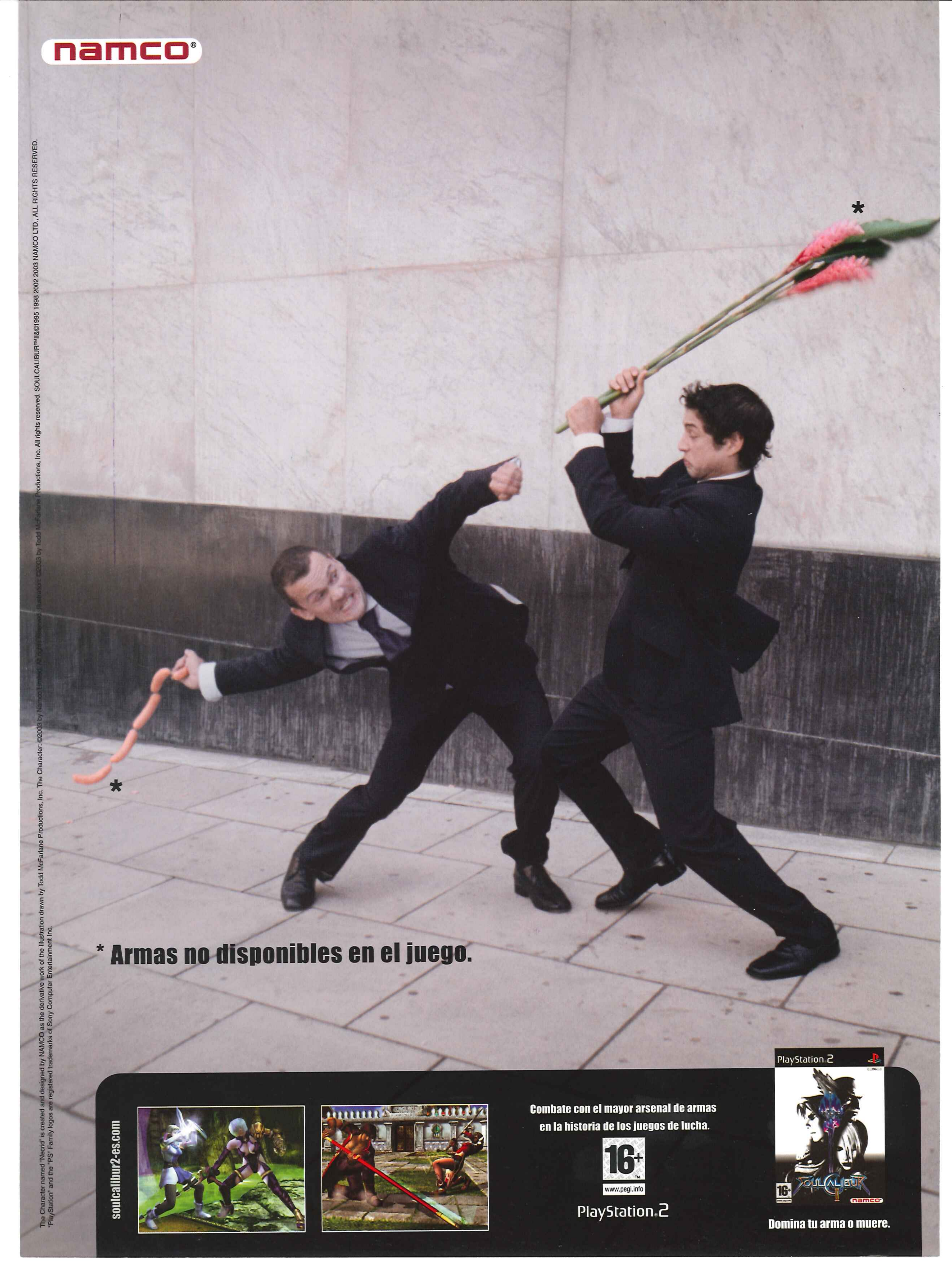


PlayStation®2
Revista Oficial - España
Nº 33 • OCTUBRE 2003 • 6,00 €
6,16 € (Canarias, Ceuta y Melilla)
PlayStation
EXPERIENCE
pierdas el mayor evento de ocio interactivo.
id. Palacio de Vistalegre. 17-18-19 de octubre.
¡REGALO!
Cupón del
50% de
descuento
al comprar
tu entrada
DRIVER 3
EN EXCLUSIVA PARA PS2RO
La obra maestra
de Reflections se
estrena en PS2
NOVEDADES
Jak II: El Renegado
007: Todo o Nada
Ratchet & Clank TAT
Beyond Good & Evil
The Simpsons: Hit & Run
Ford Racing Evolution
SWAT: Global Strike Team...
Concursos
15+10 PACKS y JUEGOS
NBA Jam
Juegos + Zapatillas
20 PACKS
Soul Calibur 2
Juegos + Figuras exclusivas
25 JUEGOS
Dark Chronicle
VANCE ESPECIAL
sí son todos los juegos de fútbol de la temporada
FA Football 2004 • Pro Evolution Soccer 3
al Madrid Club Football • Barcelona Club Football
R.P.D.
Resident Evil: Outbreak
Descubre los últimos
datos sobre el
esperado regreso
del gran Survival
Horror de Capcom
GHOSTHUNTER: EL TERROR SEGÚN SONY C.E.
LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PLAYSTATION®2
INCLUYE UN DVD-ROM EXCLUSIVO CON DEMOS DE PLAYSTATION®2
00033
8 420565 092005


namco
*
*
* Armas no disponibles en el juego.
soulcalibur2-es.com
Combate con el mayor arsenal de armas
en la historia de los juegos de lucha.
16+
www.pegi.info
PlayStation 2
PlayStation 2
SOULCALIBUR II
namco
Domina tu arma o muere.
The Character named "Necrid" is created and designed by NAMCO as the derivative work of the Illustration drawn by Todd McFarlane Productions, Inc. The Character: ©2003 by Namco Limited. All rights reserved. Illustration: ©2003 by Todd McFarlane Productions, Inc. All rights reserved. SOULCALIBUR™II&©1995 1998 2002 2003 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.
"PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

PlayStation®2
Revista Oficial - España

w.grupozeta.es



GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas** y **Serafín Roldán**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario:**Enrique Valverde**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

omité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Damián García Puig, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Finanzas y Control de Gestión: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Joan Alegre**
Adjunto al Presidente: **Julio Martínez**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Informática: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redacción: **Bruno Sol Nieto** y **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **Belén Díez-España**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Daniel Rodríguez, Ana Márquez** (edición), **Jasón García, Isabel Garrido** (DVD), **Rafa Notario** (música) y **José Luis López** (maquetación)
Sistemas Informáticos: **Victoriano Mosquero**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA

Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
rte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
emania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 3 57 51.**Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 Fax: 32 2 644 03 95.**Suecia**: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Pa- el.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni, Eli- etta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 1 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 7, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayos- latsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major dia (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: licitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: egi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Gru- o Prisma, David Nieto Barssé, **México**, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: Gamacolor. C/Julián Camarillo 7, 28037 Madrid
Impresión: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,16 Euros.
Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**
Asociación de Revistas de Información ARI

SELECT

PS2



<< Marcos García >>

Sin lugar a dudas el deporte rey en formato videojuego va a ser uno de los protagonistas indiscutibles de este último cuarto de año. Un *FIFA Football* más potenciado que nunca, pleno de novedades y con la exclusividad del juego *On-line* va a convertirse en un rival casi infranqueable para la esperada tercera entrega de *Pro Evolution Soccer* y la incorporación sorpresa de la saga *Club Football* de **Codemasters** representada por los dos equipos más laureados de nuestro país: **Real Madrid C.F.** y **F.C. Barcelona**. Los amantes de los juegos de conducción y aventura no habrán podido evitar un escalofrío de placer al ver el juego que adorna nuestra portada. ***Driver 3*** de **Atari/Reflections** promete reinventar, en calidad, contenido y perfección, un género absolutamente dominado por la franquicia *Grand Theft Auto*. ¿Será capaz de lograrlo? Conociendo a **Martin Edmondson** y compañía, sospecho que la respuesta será positiva. Este número de Octubre podría considerarse como el de las mil y un novedades. Páginas y páginas de delirio lúdico capitaneadas por títulos como **Resident Evil Outbreak, Jak II El Renegado, 007: Todo o Nada, Ratchet & Clank Totalmente a Tope**... Y si queréis comenzar a jugar, nuestro DVD-ROM os proporcionará 14 demos jugables con lo mejor del momento.

DVD DEMO [33]

Batimos nuestro propio récord con catorce demos de los mejores juegos del momento.



DEMOS JUGABLES

Lucha, conducción, todo tipo de deportes, arcades, aventura e incluso un simulador musical. El DVD de este mes es para todo tipo de gustos y edades.

01. SOUL CALIBUR 2
02. COLIN MCRAE 04
03. TRUE CRIME: STREETS OF L.A.
04. FREEDOM FIGHTERS
05. CHAOS LEGION
06. BUSCANDO A NEMO
07. AMPLITUDE
08. EA SPORTS RUGBY 2004
09. PERFECT ACE
10. SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL
11. ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER
12. FORMULA ONE 2003
13. SPHINX
14. FIRE WARRIOR







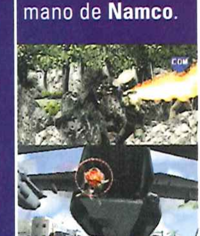
VÍDEO-DEMOS

Avances de los futuros éxitos para tu consola

Metal Gear Solid 3
Cada vez queda menos para que el más duro de entre los duros vuelva a pisar **PlayStation 2** y demuestre que nadie como él imparte justicia.



Time Crisis 3
Tras su fugaz paso por los salones recreativos, la tercera entrega de la saga de *shooters* con pistola más famosa llega a **PlayStation 2** de mano de **Namco**.



Medal Of Honor: Rising Sun
La saga de *shooters* en primera persona de **Electronic Arts** llega a la campaña del Pacífico. Conoce su proceso de creación.





EXTRAS

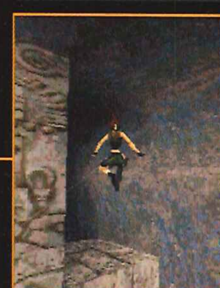
Makin Of Amplitude
Para que conozcas todos los secretos que rodean la creación de este genial simulador musical, os ofrecemos un reportaje donde hablan los responsables del juego.

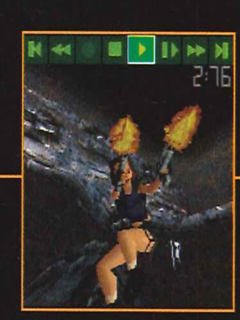




Aquí es donde
llegué con Lara
más lejos que nadie.









Tomb Raider ™ ahora en N-Gage. Ayuda a Lara a explorar niveles exclusivamente desarrollados con servicios on-line inalámbricos y compite en una experiencia de juego como ninguna otra.
www.es.n-gage.com



anyone
anywhere







PlayStation Experience ▮ Final Fantasy X-2 ▮ Pop Star Academy ▮ Gran Turismo 4
Wild Arms Alter Code F ▮ PlayStation 2 Plata ▮ W.R.C. 3 ▮ Novedades THQ y Atari

SONY C.E.

PlayStation Experience



Sony C.E. organiza un evento sin precedentes del 17 al 19 de octubre en el Palacio Vistalegre de Madrid

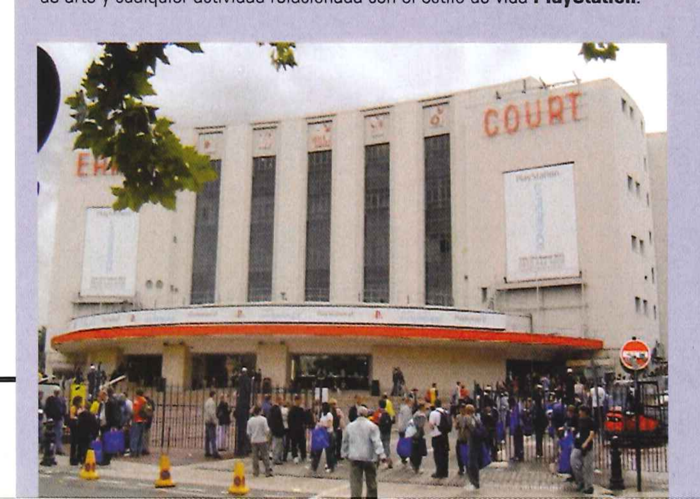
Será la primera edición de **PlayStation Experience** en **España**. Durante esos tres días el público asistente se podrá nutrir de los futuros lanzamientos para **PlayStation 2**, y no sólo de la propia **Sony**, compañías como **Konami**, **Capcom**, **Electronic Arts** van a estar presentes también en los más de 500 puestos de juego que estarán distribuidos en diferentes zonas temáticas en los 1.800 metros cuadrados del Palacio de Vistalegre. De esta forma los asistentes podrán seleccionar con mayor facilidad sus títulos preferidos en las áreas de Lucha, *Cartoon*, Juegos en Red, Ritmo, Aventura, Extremo, Deportes... De hecho, se van a presentar algunos títulos que no estuvieron presentes en la edición de **Londres**. Sin duda, esta es la parte más importante del «show», pero **Sony C.E.** ha querido hacer de este evento una experiencia única que va más allá de los juegos. Por eso ha preparado espectáculos que componen un abanico de actividades que comprenden desde competiciones, arte urbano, *graffitis*, una tienda de



Juegos, música, graffitis y exposiciones deleitaron a los asistentes de la edición londinense de PlayStation Experience.

PlayStation Experience en Londres

Los pasados días 28, 29, 30 y 31 de agosto, **Sony C.E.** convocó en la capital inglesa a los seguidores de **PlayStation 2** un año más, sólo que en esta ocasión se trataba de un evento muy especial, **PlayStation Experience**. Un espacio dedicado al universo **PlayStation** que aglutinó todas las novedades que las compañías de desarrollo han preparado para la próxima temporada, junto a concursos, conciertos de música, deportes extremos, exposiciones de arte y cualquier actividad relacionada con el estilo de vida **PlayStation**.





Los próximos títulos de todas las compañías del sector para disfrute del usuario.







Los más pequeños también tienen su rincón en el evento.

merchandise y conciertos las noches del viernes y el sábado, así como la presentación de otros productos de la marca, desfiles de moda además de la asistencia de personajes y deportistas famosos. **PlayStation Experience** estará abierto de 11:00 a 21:00 horas, el precio de la entrada es de 6 Euros por día y 14 Euros el bono para los tres días. El cupón que te regalamos se puede canjear en la taquilla del mismo Palacio de Vistalegre, El Corte Inglés y en las tiendas El Corte Inglés para obtener un descuento de 3 Euros.

Cómo llegar

Metro: Línea 5: Vista Alegre, Oporto
Línea 6: Oporto

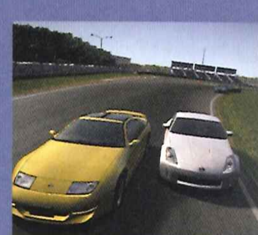
Autobús: Líneas: 17, 34, 35, 55, 81, 118

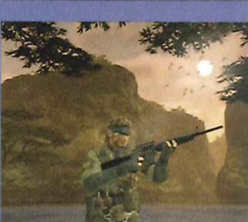
ATRACÓN DE JUEGOS

Todas las novedades

En **PlayStation Experience** tendrás la oportunidad de ser el primero en jugar con más de 100 de los mejores títulos que van a engrosar el catálogo de **PlayStation 2** durante los próximos meses.

- Gran Turismo 4
- Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- Ghosthunter
- FIFA Football 2004
- Driver 3
- Castlevania: Lament Of Inocence
- SOCOM 2: US Navy Seals
- Pro Evolution Soccer 3
- Los Simpson: Hit & Run
- Harry Potter: Quidditch Copa Del Mundo
- El Señor De Los Anillos: El Retorno Del Rey
- Buscando A Nemo
- Syphon Filter: The Omega Strain
- Tony Hawk's Underground
- Resident Evil Outbreak
- Medal Of Honor: Rising Sun
- The Hobbit
- The Italian Job
- Broken Sword: The Sleeping Dragon
- WRC III
- True Crime: Streets Of L.A.
- Eye Toy
- NBA Live 2004
- Prince Of Persia: Las Arenas Del Tiempo
- Gladiator: S.O.V.
- Time Crisis 3











PlayStation

EXPERIENCE

¡Ahórrate el 50% de la entrada!

No te pierdas el mayor evento de ocio interactivo.

Madrid, Palacio de Vistalegre, 17-18-19 de octubre

DESCUENTO DE 3 EUROS

Cupón descuento canjeable en El Corte Inglés, Tiendas El Corte Inglés y en Taquilla
Sólo se canjeará una entrada por cada cupón original





SONY C.E.

Wild Arms Alter Code F

Tras una tercera entrega en **PS2** que pasó casi desapercibida, **Sony C.E.** recupera uno de sus clásicos de **PSone** y lo actualiza para adaptarlo a las nuevas tendencias. Los desarrolladores de **Media Vision** están utilizando el motor tridimensional de *Wild Arms 3* para recrear las andanzas de los tres protagonistas. El juego aparecerá en 2004.

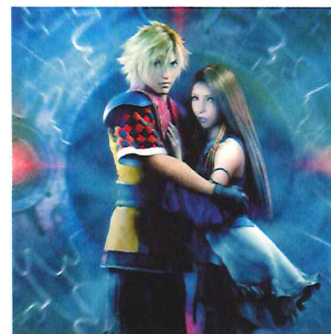


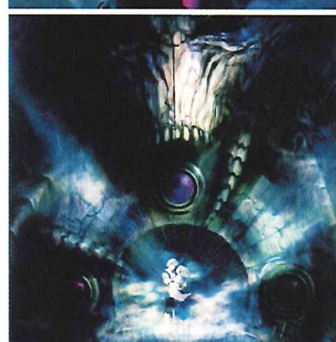
ELECTRONIC ARTS

Final Fantasy X-2

Se confirma la próxima distribución de la última maravilla de Square Enix en España

Será la compañía americana **Electronic Arts**, el líder mundial en distribución de *software* lúdico, la encargada de traer a nuestro país uno de los títulos más esperados por los fans de los juegos de rol. A pesar de la buena noticia que constituye el hecho de que se confirme la aparición en **España**, aún nos queda esperar hasta comienzos del año próximo para poder jugarlo en condiciones. Como ya os hemos comentado en números anteriores, ***Final Fantasy X-2*** sigue la historia unos pocos años después de los acontecimientos relatados en el anterior título. Uno de los apartados que más se ha mejorado es el sistema de batallas, con la incorporación de variados «jobs» que nuestras tres protagonistas (**Yuna** y **Rikku** de *FFX* y **Paine**, una nueva incorporación) podrán desempeñar, cambiando totalmente sus habilidades.







El juego aparecerá en España en Enero o Febrero

NOBILIS IBÉRICA

Pop Star Academy

Conviértete en toda una estrella del pop actual con este divertido simulador de baile



Desarrollado por **Monte Cristo**, estas navidades se pondrá a la venta en **España** un simulador de baile que pretende competir con la saga *Dance Dance Revolution* de **Konami** en su propio terreno. El título es bastante parecido, pero añade la peculiaridad de que nuestro protagonista es un aspirante a estrella que deberá conseguir la fama actuando con éxito en diferentes conciertos y platós de televisión. El juego incluye catorce canciones originales de la compañía **Universal**, entre las que se encuentran temas actuales y clásicos, como «Summerson» de **Texas**, «Word Up» o «Tell Me What Do You Think Of Me» de **Christina Millan**. ***P.S.A.*** Se venderá junto con la alfombra de baile.

SONY C.E.

Gran Turismo 4

Vehículos clásicos en el simulador de conducción definitivo

Poco a poco los desarrolladores de **Polyphony Digital** están revelando nuevos detalles sobre la cuarta entrega del mejor simulador de conducción de la historia exclusivo para **PS2**. Las últimas pantallas muestran la aparición de coches de los años 60 y 70, como el **Lotus Europa**, **Renault Alpine** y modelos antiguos de **Corvette** y **Alfa Romeo**. Una delicia para los fanáticos de *GT*.



VIRGIN PLAY

¡Ya está aquí Manhunt!

Rockstar Games ha confirmado que su última creación para **PlayStation 2** estará preparada para el mes de noviembre del presente año. Algunos detalles sobre el juego continúan siendo un secreto pero si quieres obtener más información visita **www.rockstargames.com/manhunt**.

Resultados Concursos

LAS GUERRAS CLON

- ENRIQUE BARROS PINTOS (LA CORUÑA)
- FRANCISCA CATALÁ GARCÍA (ALICANTE)
- JUAN LOZANO PRUNES (BARCELONA)
- ALBERTO VICENTE AGUILAR (VALENCIA)
- EDUARDO MARTÍN SÁNCHEZ (MADRID)
- AYOSE RUBIO VERA (LAS PALMAS)
- ALEIX BATLLE SUREDA (GERONA)
- JOSÉ MARÍN HERNÁNDEZ (MURCIA)
- CELSO MAURICIO ALDAZ (VALENCIA)
- DANIEL HERNÁNDEZ DE DIOS (MADRID)
- RAÚL PÉREZ PÉREZ (BARCELONA)
- RAFAEL LLORENTE LIÉBANA (MADRID)
- JOAQUÍN LÓPEZ GÓMEZ (TENERIFE)
- J. C. ROBLES MARTÍNEZ (CIUDAD REAL)
- GUSTAVO VALLADARES MARTÍN (BARCELONA)
- EVA SUÁREZ GARCÍA (MALAGA)
- PEDRO GARCÍA DÍAZ (MADRID)
- BEGOÑA SERRANO REDONDO (MURCIA)
- IVÁN ROSALES PASTOR (BARCELONA)
- ALFREDO VÁZQUEZ ALMENDRO (VALENCIA)
- JAVIER PALLARÉS CASALS (BARCELONA)
- M. ANGEL CABRERIZO NAVARRO (MADRID)
- JESÚS ROBLES MARTÍN (SEVILLA)
- RICARDO PEREIRA PASTOR (MADRID)
- SANTIAGO PÉREZ PUERTAS (VALENCIA)

IBANESTO.COM

EL GANADOR DE UNA BICICLETA, UNA EQUIPACIÓN Y UN JUEGO ES:

- J. M. GÓMEZ BALLESTER (BARCELONA)

GANADORES DE 1 JUEGO:

- VANESA CARMONA GARCÍA (BARCELONA)
- DAVID GALLEGO GARCÍA (MURCIA)
- FCO. JAVIER GUTIÉRREZ SANTOS (VALENCIA)
- JAVIER DÍAZ PICO (LUGO)
- GERMÁN VICEDO SERRANO (ALICANTE)
- RAFAEL MENÉNDEZ VARGAS (LEÓN)
- ALEJANDRO RODRÍGUEZ SÁNCHEZ (MADRID)
- MANUEL SÁNCEHZ PASTOR (MADRID)
- SANTIAGO M. PERALTA ESPINOSA (MÁLAGA)

SONY C.E.

PlayStation 2 Plata y WRC 3

Sony C.E. lanza al mercado el modelo PlayStation 2 Plata Satinada este mes y en octubre pondrá a la venta la tercera entrega de W.R.C.

Sony siempre ha querido dar un toque de estilo a sus productos. Por eso se ha decidido a diseñar la **PlayStation 2** Plata Satinada, un nuevo modelo con un diseño elegante muy acorde con la línea estilística de los equipos electrónicos de última generación. Pero su atractivo no reside únicamente en el diseño, ya que la consola lleva integrado el receptor de rayos infrarrojos haciendo posible utilizar el Mando a Distancia DVD sin el receptor externo. **PlayStation 2** Plata Satinada se comercializará junto a un Mando *Dual Shock* adicional a un precio estimado de 229 Euros. En otro orden de cosas, la compañía también ha anunciado el segundo título para *EyeToy* llamado ***EyeToy: Groove***. El objetivo, bailar frente al televisor con las canciones de artistas de la talla de **Madonna**, **The Jackson 5**, **Misteeq** y **Sister Sledge** entre otros.



World Rally Championship 3

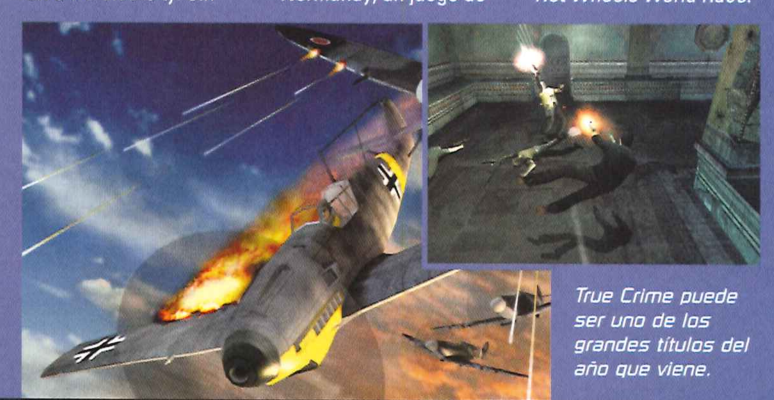
El juego oficial del Campeonato Mundial de Rallys, vuelve en su tercera edición. **Evolution Studios** cuenta de nuevo con coches, circuitos y pilotos reales. Las mejoras técnicas que han realizado se centran en aumentar el realismo gráfico y un nuevo sistema de Inteligencia Artificial.

PROEIN

THQ al asalto de PS2

True Crime es el máximo exponente de la nueva ola de productos de esta compañía para la consola de Sony

Sin duda, *True Crime: Streets Of L.A.* tiene una pinta excelente. Ha explotado aquellos puntos que parecían no haberse aprovechado al máximo en *GTA: Vice City*. Sin embargo, no es el único título de **THQ** para **PlayStation 2** que promete. Dentro de su catálogo de productos venideros también destaca *Secret Weapons Over Normandy*, un juego de disparos de aviones pleno de acción. Por no hablar de *Tony Hawk's Underground* otro de los títulos llamativos. Entre el resto del catálogo están *Dragon's Lair 3D* y *Hot Wheels World Race*.

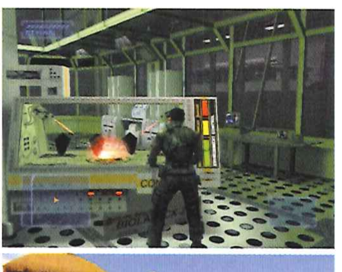


True Crime puede ser uno de los grandes títulos del año que viene.

ATARI

Novedades

Ya está preparada la segunda parte de *Mission: Impossible*. Con el subtítulo *Operation Surma* encarnaremos al superagente **Ethan Hunt** en una peligrosa misión. A finales de este año **Atari** tiene preparado el lanzamiento de *Dragon Ball Z: Budokai 2* con 34 de los villanos y héroes de la saga.







NBA
NBA JAM
TRAINING CAMP
DAY
54
NBA JAM
UNOS NACEN, OTROS SE HACEN.
THE NBA AND INDIVIDUAL NBA MEMBER TEAM IDENTIFICATIONS USED ON OR IN THIS PRODUCT ARE TRADEMARKS, COPYRIGHTED DESIGNS AND OTHER FORMS OF INTELLECTUAL PROPERTY OF NBA PROPERTIES, INC. AND THE RESPECTIVE NBA MEMBER TEAMS AND MAY NOT BE USED, IN WHOLE OR IN PART, WITHOUT THE PRIOR WRITTEN CONSENT OF NBA PROPERTIES, INC. © 2003 NBA PROPERTIES, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
24 Octubre'03
PlayStation®2
PLAYSTATION AND PLAYSTATION LOGOS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
AKKlaim
www.acclaim.es
3+
www.pegi.info

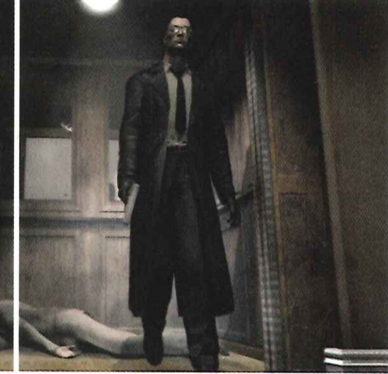
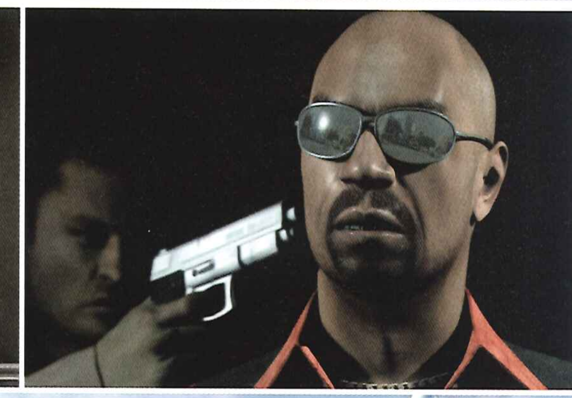
El rey de las aventuras de conducción llega a PS2 para reclamar su trono

por << Nemesis >>

DRIVER 3



Reflections, el grupo de programación creado por **Martin Edmondson** hace la friolera de 18 años, afronta el mayor reto de su historia. El universo (prensa, competidores y usuarios) del videojuego se pregunta cómo contraatacará *Driver* al fenómeno *Grand Theft Auto*. Qué ases se ha guardado en la manga para convertirse de nuevo en el Número Uno de las aventuras de conducción, un género que **Reflections** creó en 1999 con el primer *Driver*, la revolucionaria obra maestra para **PSone**. Después llegaría en el 2000 *Driver 2* (demasiado ambicioso para una máquina tan limitada como era **PSone**) y el pasado año *Stuntman*. Viendo el poderoso entorno gráfico del simulador de especialista de cine ideado por **Edmondson** y su gente, a todos se nos hizo la boca agua imaginando cómo sería participar en una de las trepidantes misiones de *Driver* en **PlayStation 2**. Aunque el lanzamiento del juego se ha ido hasta marzo de 2004 (por ahora), nuestro reciente peregrinaje a las oficinas de **Reflections** nos ha permitido


Driver 3 ofrecerá más de 45 minutos de secuencias generadas por ordenador que narrarán una trama repleta de intriga, amenizada por una sensacional banda sonora. Será como protagonizar una auténtica película.



ver, en exclusiva, cómo es ***Driver 3*** en movimiento, disfrutar de sus sensacionales e hiperrealistas gráficos y asistir a una clase magna, por parte de **Martin Edmondson**, de cómo diseñar un juego de coches tan real como divertido. Pero lo mejor será desgranar las virtudes de ***Driver 3*** por partes. El menú principal es muy parecido al de los anteriores *Driver*. *Take A Ride*, *Undercover* y *Driving Games* son las opciones que se abren al jugador. La primera, una visita libre a las tres ciudades que reproduce el juego: **Miami**, **Niza** y **Estambul**. La segunda opción es el modo central del juego, la aventura, en la que volveremos a ponernos en la piel de **Tanner**; el rey de las persecuciones. En cuanto a la tercera opción, su contenido sigue siendo un secreto, aunque como podréis descubrir en la entrevista que hicimos a **Martin Edmonson**, su contenido es similar a la de los *Driver* de **PSone**; persecuciones, modo *Survival*, etc. El modo *Undercover*, como es habitual en la saga *Driver*, llega a ofrecer diversas misiones de manera simultánea, lo que →

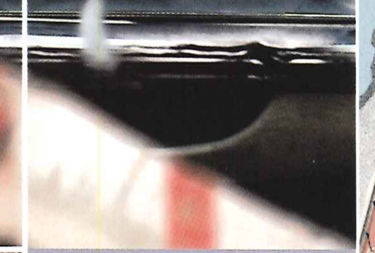


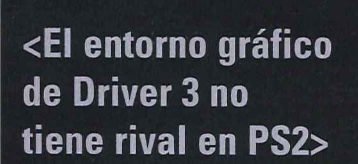
Si tienes alguna duda de la calidad gráfica de Driver 3, echad un vistazo al Citröen 2CV de arriba. Parece una foto. Pues imagínalo ahora en movimiento circulando por una ciudad repleta de coches reproducidos con la misma dosis de realismo. No se ha visto nada igual en PS2.

EN EXCLUSIVA PARA PS2RO





<El entorno gráfico de Driver 3 no tiene rival en PS2>

→ brinda diferentes rutas y giros a la historia del juego dependiendo de las elecciones del jugador. Como *Driver 2*, **Tanner** puede salir del coche para tomar «prestado» cualquier otro vehículo que se cruze en su camino. En todo momento, ya sea a pie como en el interior del coche, el jugador puede elegir entre la vista en tercera o primera persona. Esta última es muy útil a la hora de utilizar el variado armamento que ofrece *Driver 3*, ya sea disparando a los gángsters rivales como a otros vehículos o elementos del escenario (vallas, farolas...). **Edmondson** nos lo demostró con una de las fases del modo *Undercover*, en la que fuimos testigos de cómo **Tanner** asesinaba de un certero disparo al conductor de un camión. Tras subirse a él, lo condujo hasta un deportivo. Mató a los matones que lo custodiaban, accionó el portón y la rampa trasera del camión, subió el deportivo a su interior y escapó sin levantar la mínima sospecha. Y es que además de vehículos clásicos como el *Citröen CX*, el *2 CV* o el →




CONDUCE POR LA AUTÉNTICA NIZA

¿Quizá prefieres Miami o la exótica Estambul? Muchas de las avenidas de estas tres emblemáticas ciudades han sido trasladadas a ***Driver 3*** al milímetro, utilizando las miles y miles de fotografías que el equipo artístico de **Reflections** tomó en las ciudades originales. A la derecha, tienes un pequeño ejemplo con dos planos aéreos de la ciudad de **Niza** y su equivalente en el mapeado de ***Driver 3***. Las tres ofrecen en total 150 millas de carretera por la que circular ya sea en sucesivas misiones del modo *Undercover* como en un tranquilo paseo en el modo *Take A Ride*.

DRIVER 3

FOTO REAL

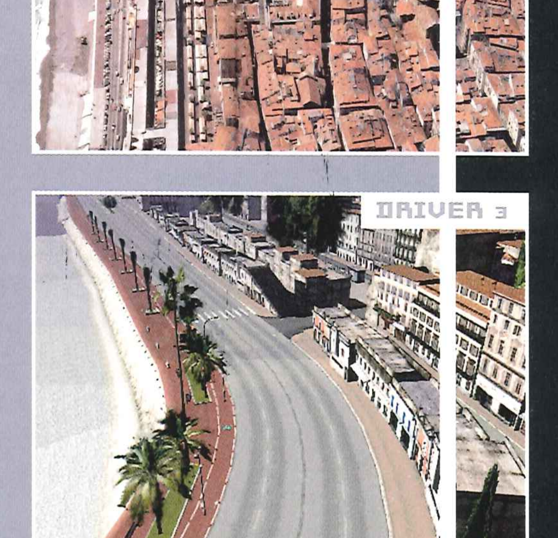
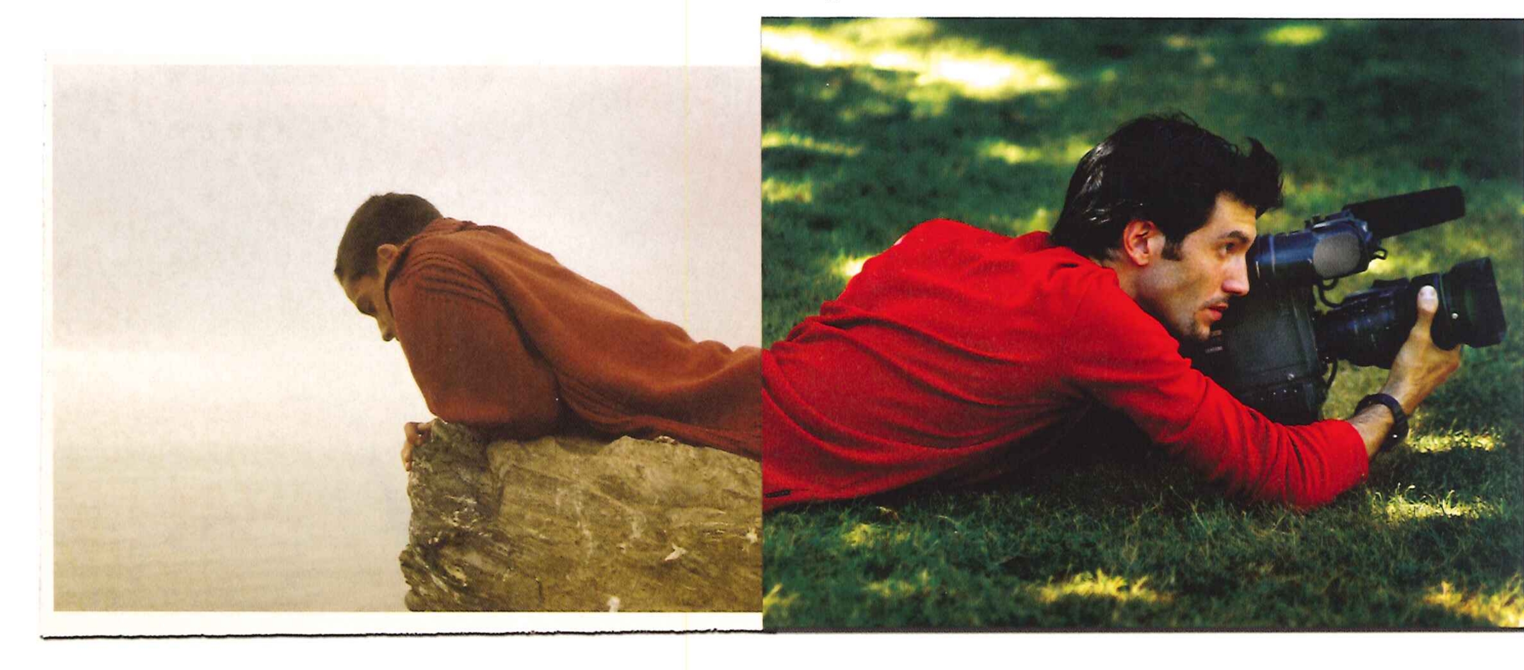

DRIVER 3


FOTO REAL

ANTES ME REÑÍAN POR QUERER
METER LA NARIZ EN TODOS LADOS.

HOY, LA CURIOSIDAD
ES PARTE DE MI PROFESIÓN.



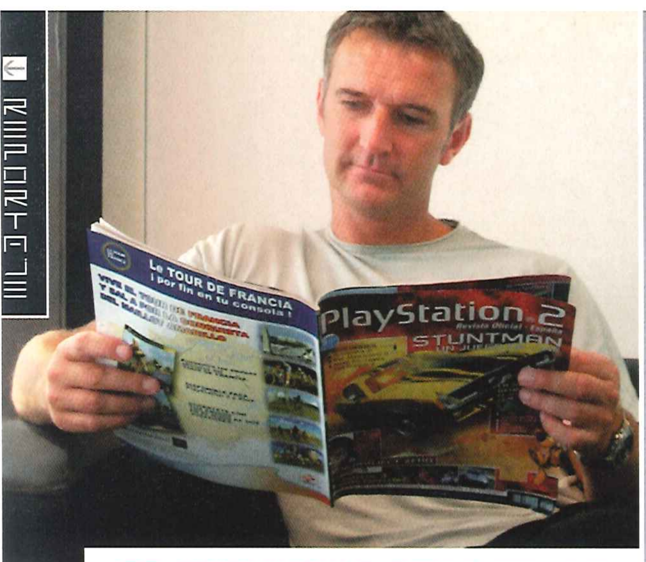
Trabaja en lo que te gusta.

Formación Profesional

Técnico Superior en Imagen
y más de 140 titulaciones donde elegir.

Infórmate: 900 200 212





EN EXCLUSIVA PARA PS2RO

Entrevista a Martin Edmondson

PS2 RO: ¿Cuál crees que es la principal diferencia, la mejora más notable, de ***Driver 3*** frente al resto de sus competidores en el reñido universo de las aventuras de conducción?
Martin Edmondson: No creemos que ***Driver 3*** pueda compararse a otros títulos, como *GTA*. La saga *Driver* siempre se ha centrado más en la conducción, en las persecuciones. ***Driver 3*** ofrecerá un detalle en los escenarios y en los coches muy superior a todo lo visto en el género.

PS2 RO: En la presentación nos has comentado que los escenarios de ***Driver 3*** reproducen calles y avenidas reales de **Miami**, **Niza** o **Estambul**. Habrá supuesto un enorme esfuerzo y coste económico recopilar toda esa información...
M.E.: Mandamos a los artistas a los escenarios reales y volvieron con miles y miles de fotografías con los que llenamos varios discos duros.

PS2 RO: ¿Podrías hablarnos un poco de los *Driving Games* que incorporará ***Driver 3***?
M.E.: Siguen la línea habitual de los anteriores *Driver*. Habrá persecuciones, un modo *Survival* en el que te perseguirán multitud de coches de policía, etc.

PS2 RO: ¿Será posible disparar desde el interior de los vehículos o habrá que bajarse de ellos forzosamente?
M.E.: Sólo en determinadas misiones.

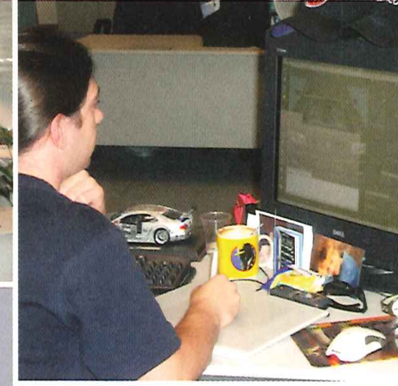
PS2 RO: ¿Incluirá ***Driver 3*** algún elemento *On-line*, como la posibilidad de intercambiar repeticiones entre los usuarios?
M.E.: ***Driver 3*** no es un juego centrado en la competición *On-line*, sino en la aventura para un único jugador. Lo que sí será posible, como has dicho, será descargar y compartir con otros usuarios los vídeos de las repeticiones creados mediante el *Film Director* del juego.

PS2 RO: En la presentación, durante la fase de **Niza**, hemos podido ver coches clásicos como el *Citröen CX* o el *Renault 5*... ¿Habéis incluido muchos modelos clásicos en ***Driver 3***?
M.E.: No son coches licenciados, pero sí están claramente inspirados en modelos reales.

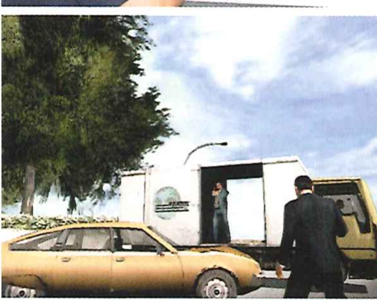
PS2 RO: Por último, ¿podrías decirnos cuál es el aspecto que más te enorgullece de ***Driver 3***?
M.E.: Sin duda, el uso de la luz y la física de los vehículos.

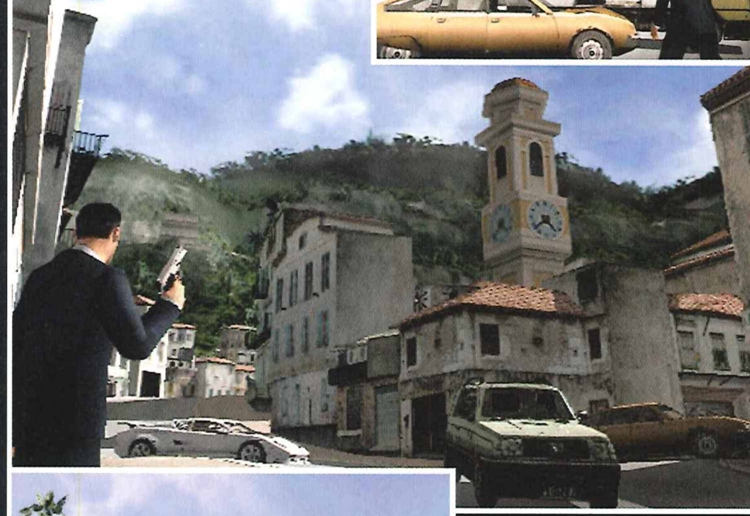
<Si hay una norma en Reflections es la de crear, ante todo, un producto perfecto>





ASÍ ES REFLECTIONS
Ubicados en **Newcastle (Inglaterra)** los componentes de **Reflections** no se despegan ni un minuto de la pantalla del ordenador para tener listo el lanzamiento de ***Driver 3*** en marzo de 2004. Legiones de grafistas, programadores, diseñadores sin un segundo de descanso.



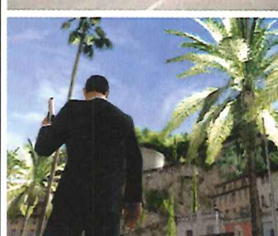


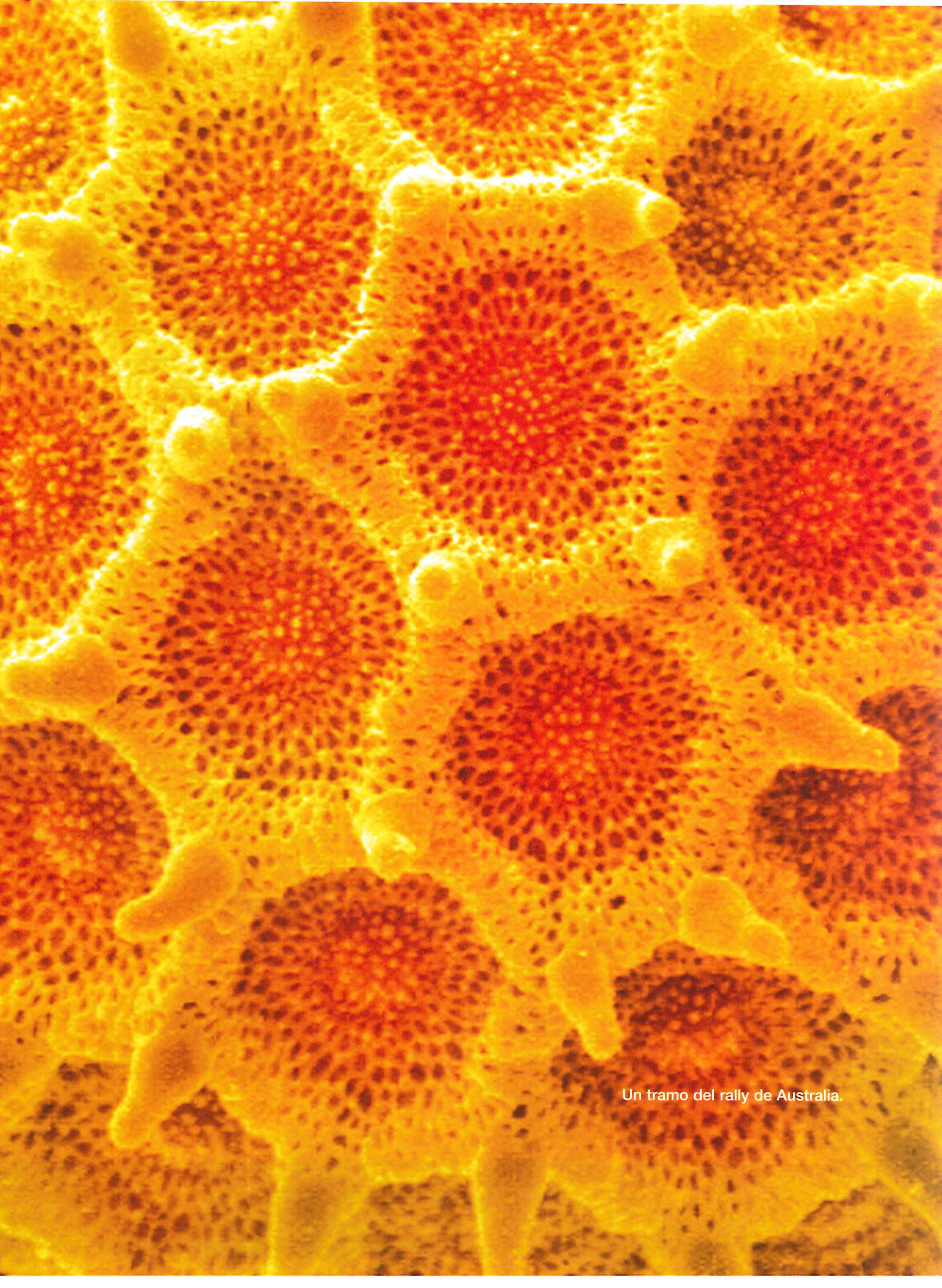


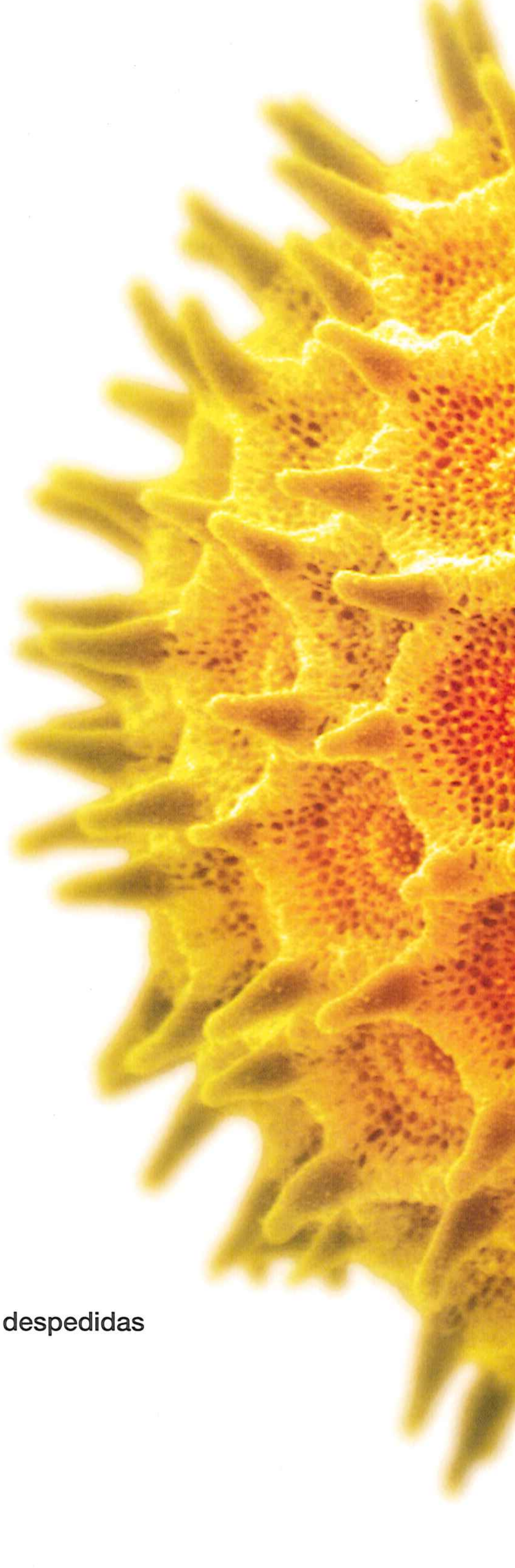
Por lo que hemos podido ver en Newcastle, la larga espera merecerá al final la pena. Driver 3 no tendrá nada que ver con todo lo experimentado hasta la fecha en PlayStation 2.

→ *Renault 5*, ***Driver 3*** (por citar sólo algunos vehículos de **Niza**) permite pilotar camiones e incluso motos. Estas últimas son ideales para ejecutar saltos imposibles sobre rampas y cuestas inclinadas, uno de los mejores aspectos del *Driver* original que **Reflections** ha querido potenciar en **PS2** incluyendo rampas ocultas que se irán haciendo accesibles a medida que el jugador avance por el modo *Undercover*. Una vez más, el modo *Film Director* de las repeticiones nos permitirá editar las secuencias a nuestro antojo y deleitarnos hasta la extenuación por el impresionante entorno gráfico del juego, en el que destaca el uso de la luz (la sombra que proyectan los edificios sobre los coches es alucinante), el detalle y realismo de las ciudades, y el modelado y la física de los coches. **Reflections** se ha juramentado no poner ***Driver 3*** en la calle hasta crear un juego sin parangón en **PlayStation 2**. Y por lo que hemos visto, están muy cerca de conseguirlo... ∎






Un tramo del rally de Australia.



Una de entre los billones de partículas de polvo que salen despedidas de la parte trasera del Subaru Impreza WRX.







PlayStation 2

"¡Vuelve la bestia!" Revista Oficial PS2.

"El mejor simulador de rallies de la historia." Play2Manía

"McRae jamás había tenido mejor aspecto." Revista Oficial Xbox


XBOX
PlayStation 2
04
colin mcrae rally
Codemasters
04
colin mcrae rally
El nivel de detalle es escalofriante. Sobrecogedor.



VIDEOJUEGOS MÁS DESCARGADOS MoviStar e-moción





01 MOTOGP
Cod. motogp
Disfruta pilotando en los circuitos del mundial de motociclismo en tu móvil.



02 THEHULK
Cod. hulk
Ponte en la (verde) piel del famoso superhéroe de los cómics **Marvel**.



03 EA SPORTS FIFA 2003
Cod. fifa
Elige tu selección favorita, formación y estrategia y gana la copa.



04 SPLINTER CELL
Cod. splinter
Vive una auténtica aventura de espionaje con espectaculares gráficos.



05 PRINCE OF PERSIA
Cod. prince
Tu misión en este clásico juego de aventuras será rescatar a las princesas.



06 RAYMAN 3
Cod. rayman3
El clásico plataformas de **Ubi Soft** regresa con la acción y el colorido de siempre.



07 WORMS
Cod. worms
Engánchate a las guerras entre gusanos que han hecho furor en todos los sistemas.



08 THE TERMINATOR (Movistar X-Trazona)
Enfréntate al ejército de robots de **Cyberdine Systems**.



09 PAC-MAN
Cod. pacman
Toda la diversión y la adicción del clásico *Come-cocos* en la palma de tu mano.



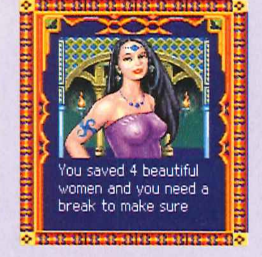
10 TENNIS PRO CHALLENGE
Cod. tennispro
La variante deportiva más adictiva del género llega hasta tu teléfono móvil.

Envia «descargar + codigo» (ej. descargar worms) al 404 para descargarte cualquiera de estos juegos

Prince Of Persia

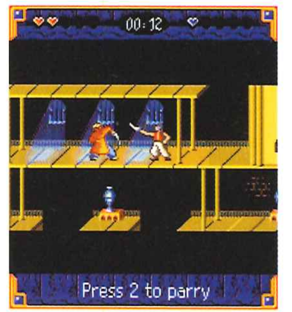
El clásico plataformas y aventura de Jordan Mechner resurge de sus cenizas

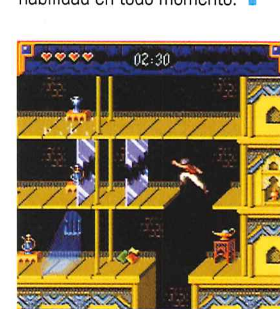
Más de diez años han pasado desde la primera vez que pudimos jugar a *Prince Of Persia* en ordenador. En aquellos tiempos, su jugabilidad y genuino desarrollo cautivaron a miles de jugadores de todo el mundo y siguen consagrándolo como uno de los títulos más originales. Su sencillo manejo y complejo desarrollo han permitido plasmar con todo detalle las sensaciones que podíamos experimentar con aquel primer *Prince Of Persia* en los terminales móviles, donde encontraremos un motor gráfico muy detallado y un inmejorable control. El desarrollo de ***Prince Of Persia*** nos llevará a un inmenso castillo árabe donde tendremos que rescatar a siete princesas raptadas por un malvado visir, a lo largo de siete gigantescos niveles. El juego mezcla elementos de *puzzle*, aventura y plataformas, ya que aunque éste último es al género al que pertenece, su complejo desarrollo pondrá a prueba tu inteligencia y habilidad en todo momento.



PRINCESAS
Esta es una de las princesas que han sido raptadas y recluidas en el castillo. Cada vez que completes uno de los siete niveles que componen el juego y, por consiguiente, rescates a una de las princesas, ellas te mostrarán sus encantos (como se puede ver en la pantalla).







Cada nivel del juego es una auténtica prueba de habilidad e ingenio.

Envía «descargar prince» al 404 para descargarte este juego

MoviStar e-moción

PRINCE OF PERSIA		TERMINALES COMPATIBLES
[+] Es muy largo y complejo	[–] La dificultad de algunos niveles	NOKIA 7650, NOKIA 3650, NOKIA 3510i, NOKIA 3410, SIEMENS M55, NOKIA 6100, NOKIA 7210, MOTOROLA T720i.



GRÁFICOS: Sus gráficos son simples pero tienen un aspecto muy pulcro y están bien diseñados. Las animaciones son lo mejor. **8.7**



AUDIO: Tan sólo escucharemos una pequeña melodía al comienzo de cada nivel y algún que otro efecto de sonido durante el juego. **7.8**



JUGABILIDAD: Prince Of Persia pondrá a prueba tu habilidad y tu inteligencia a lo largo de 7 niveles repletos de enemigos y trampas. **9.3**




NOTICIAS MoviStar e-moción • NOTICIAS MoviStar e-moción • NOTICIAS MoviStar

Estrena móvil

Consigue el nuevo terminal de NEC con cámara y I-Mode

Desde el pasado día 3 de septiembre, **MoviStar** te ofrece la oportunidad de adquirir el sofisticado terminal multimedia **NEC 341i**. El teléfono posee sonido polifónico de 40 voces, posibilidades java, cámara incorporada y el sistema de navegación I-Mode. Para más información, llama al 4636 si eres cliente de **MoviStar**.



Promoción de LEGEND OF NINJA

Descarga gratis este divertido plataformas para el modelo NEC 341i. Si eres uno de los afortunados poseedores del terminal multimedia de NEC, podrás descargar desde **MoviStar e-moción** el divertido ***Legend Of Ninja*** totalmente gratis. Eso si, no olvides que la promoción termina el 17 de octubre.

Visita la web de PS2 y Movistar



Entra en cualquier momento en **www.juegos.movistar.com** y conoce de mano de nuestros redactores los mejores juegos que podrás descargar para tu móvil desde **Movistar e-moción**.







01 SPLINTER CELL
Cod. splinter
Vive una auténtica aventura de espionaje con espectaculares gráficos.



02 WORMS
Cod. worms
Engánchate a las guerras entre gusanos que han hecho furor en todos los sistemas de entretenimiento.



03 STREET FIGHTER RAPID BATTLE (I-Mode)
El juego de lucha más famoso del mundo llega a **MoviStar e-moción**.



04 PUZZLE BOBBLE
Cod. puzzle
Las burbujas más entretenidas del mundo del videojuego, ahora en tu móvil.



05 PRINCE OF PERSIA
Cod. prince
Tu misión en esta aventura clásica será rescatar a las princesas.



06 RAYMAN 3
Cod. rayman3
El clásico plataformas de **Ubi** regresa con la acción y el colorido de siempre.



07 250 ESCAPE
Cod. escape
Tu misión en este vistoso título de conducción será escapar de la policía.



08 SABOTAGE
Cod. sabotage
Conviértete en un ninja con este arcade de estilo clásico que recuerda a *Shinobi*.



09 BOMBERMAN (I-Mode)
Disfruta en tu móvil con uno de los *puzzles* más divertidos de la historia.



10 ARKANOID
Cod. arkanoid
Un auténtico clásico en el que tendrás que limpiar de ladrillos un total de 99 niveles.

Envia «descargar + codigo» (ej. descargar worms) al 404 para descargarte cualquiera de estos juegos

Moto GP

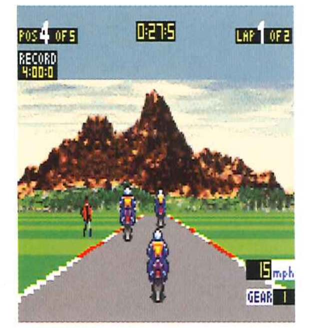
El más sofisticado título de conducción que podrás descargar desde Movistar e-moción

Aunque la conducción no es un género muy explotado en los terminales móviles, no hay duda de que ***MotoGP*** resulta el juego de carreras más divertido y sorprendente de cuantos podremos encontrar en **Movistar e-moción**. ***MotoGP*** te pone a los mandos de una de las motocicletas de los equipos oficiales, en uno de los tres circuitos reales disponibles y bajo un entorno gráfico que recuerda al mítico *Super Hang-On* de **Sega**. Una suave rutina de *scaling* se encargará de dotar al juego de una gran sensación de realismo, mientras que los modos de juego Carrera Rápida, Contrarreloj y Campeonato dan a ***MotoGP*** una larga vida útil de diversión y entretenimiento para los aficionados a los videojuegos.



CIRCUITOS Y CORREDORES
En cualquiera de las modalidades de juego elegidas, tendremos acceso a siete corredores auténticos y a tres diferentes circuitos reales : **Río de Janeiro, África** y **Valencia.**







Tendrás que ajustar bien las frenadas.

Cómo descargarte un videojuego desde MoviStar e-moción



Conéctate a MoviStar e-moción
Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de **MoviStar**, entra en la página *wap* de **e-moción**.



Entra en Juegos
Una vez dentro de **e-moción** selecciona la opción **Juegos**, la primera que encontrarás en la pantalla de inicio del menú. Una vez dentro de la carpeta de juegos, si tienes un terminal compatible podrás ver la carpeta de **Videojuegos**. Selecciónala para poder descargarte los mejores videojuegos.



Selecciona categorías
Ahora selecciona tu categoría y género preferido o déjate llevar por el top **MoviStar e-moción** o por las últimas novedades y lánzate a por tu videojuego favorito para tu teléfono móvil.

Descarga tu juego
Una vez seleccionado el videojuego y, tras aceptar el precio del juego se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Una vez completada, podrás jugar desde tu móvil todo lo que quieras y desde donde quieras sin ningún coste adicional.



Envía «descargar motogp» al 404 para descargarte este juego

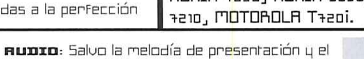
MoviStar e-moción

MOTO GP

[+] El suave y realista efecto de scaling
[-] Ajustar las frenadas a la perfección

TERMINALES COMPATIBLES
NOKIA 7650, NOKIA 3650, NOKIA 3510i, SIEMENS M55, NOKIA 6100, NOKIA 7210, MOTOROLA T720i.

PlayStation 2
8.7 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL



GRÁFICOS: Lo mejor en este apartado es el suave efecto de scaling, similar al de clásicos como Out Run y Super Hang-On. **8.8**

AUDIO: Salvo la melodía de presentación y el sonido que se produce al moverse entre opciones, el juego carece de música o efectos. **6.8**

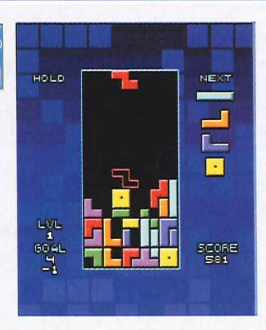


JUGABILIDAD: Aunque, en principio, su desarrollo es simple, te llevará mucho tiempo completar los tres niveles de dificultad. **8.7**

e-moción • NOTICIAS MoviStar e-moción • NOTICIAS MoviStar e-moción • NOTICIAS

Tetris
El gran clásico

La obra maestra de **Alexei Pajitnov**, y sin lugar a dudas uno de los videojuegos más jugados y vendidos de todos los tiempos, está ya disponible en **MoviStar e-moción**. Si quieres conocer más detalles sobre ***Tetris*** pásate por **www.juegos.movistar.com**.



Ahora podrás descargar los juegos a través de un mensaje SMS

Movistar e-moción te permite conseguir cualquier juego de su catálogo sin navegar

Ahora también puedes conseguir tus juegos favoritos de una forma más cómoda, sin tener que navegar por el portal de **Movistar e-moción** con tu móvil y **enviando tan sólo un único SMS**. Simplemente, tienes que enviar el código correspondiente al juego que quieres descargar a tu móvil y el título seleccionado te será enviado al móvil. Para hacerlo, tienes que enviar un mensaje al **404**, que contenga «descargar X», donde «X» será el código del juego elegido (por ejemplo; descargar splinter). A continuación, si el código elegido es correcto, recibirás un nuevo mensaje con el enlace donde encontrarás la descripción del juego seleccionado y la ruta para descargarlo. Si te equivocas de código o envías simplemente la palabra descargar, serás informado del uso correcto del servicio de descarga. A partir de ahora, tanto en nuestros *Test* como en los dos Top encontrarás el código necesario para descargar los juegos disponibles en **Movistar e-moción**.

Teléfono Móvil

Sony-Ericsson T610

Una equilibrada propuesta de Sony-Ericsson, para aquellos que buscan un teléfono móvil en su estado más puro pero sin renunciar a las últimas tecnologías ni al más elegante y distinguido diseño.



PVP-R: 390 Euros

http://www.sonyericsson.com

El **T610** no pasará desapercibido a los que gustan de poseer lo último en tecnología pero sin renunciar al estilo y a la elegancia. Ciertamente se trata de parámetros subjetivos en muchos casos, pero fácilmente cuantificables en otros como las dimensiones, el tamaño y la resolución de la pantalla o el número de colores de la misma.

La vuelta a lo clásico

El **T610** es un móvil que entra por los ojos. No en vano ha sido el modelo elegido para acompañar a las elitistas Ángeles de Charlie en sus peripecias dentro de la gran pantalla en su última película, haciendo juego a la perfección con los diseños más atrevidos y las tecnologías más revolucionarias. Pero todos aquellos que hayan estado buscando un nuevo móvil seguro que también habrán reparado en las rectas formas del **T610** con las curvas justas para deslizarse suavemente en los bolsillos o acoplarse a la mano. Su generosa pantalla con más de 65.000 colores y su cámara de fotos integrada son también elementos que difícilmente habrán sido obviados, junto con su completo listado de características técnicas en un recorrido que va desde la estética hasta la funcionalidad, aunque deja de lado todos aquellos aspectos relacionadas con el mundo de las agendas electrónicas o los sistemas operativos para dispositivos móviles. El **T610** está pensado para ser un teléfono móvil de última generación, pero sólo eso, un teléfono móvil. Sin ir más lejos, su cámara huye de las resoluciones elevadas, ciñéndose a las propias de los dispositivos móviles, al tiempo que se dispone de «sólo» 2 MB de memoria no ampliables que deben ser compartidos con las melodías, las imágenes, los datos de la agenda y el organizador personal. De todos modos, quienes busquen un medio para comunicarse en todo momento y en todo lugar, encontrarán en el **T610** lo que buscan.

Sobre la marcha

La experiencia de uso del **T610** es muy satisfactoria, excepción hecha de la visibilidad de la pantalla bajo la iluminación del sol. En este caso, habrá que usar la mano como parasol o algún método similar para poder ver el contenido de la pantalla. Una circunstancia molesta, pero que se compensa sobradamente con la experiencia de uso en condiciones de luz no tan extremas. En otro orden de cosas, la calidad de las melodías y la flexibilidad a la hora de personalizar el aspecto del teléfono harán las delicias de los que buscan ver reflejada su identidad en todas sus pertenencias. La conectividad *Bluetooth* permite compartir datos con otros dispositivos de un modo ágil y muy intuitivo, sobre todo cuando se trata de usar manos libres o transferir datos con el **PC** u otros teléfonos de amigos o colegas en el trabajo.
Sin duda **T610** es un teléfono elegante y funcional, diseñado para permitir la comunicación a sus poseedores por encima de todo, sin renunciar a la portabilidad ni al diseño.

Características Técnicas SONY-ERICSSON T610

Resolución pantalla: 128 x 160
Número de colores: 65.536
Resolución cámara digital: 352 x 288 puntos
Tonos polifónicos: 32
Tribanda: Sí
Juegos Java y Mo'Fun: Sí
Bluetooth: Sí
GPRS/WAP: Sí, 4+1 (WAP 2.0)
Memoria: 2 MB (no ampliables)
Correo electrónico: Sí (POP3 / SMTP)
Mensajería: EMS, SMS, MMS
Organizador: Sí (agenda, alarma, calendario, notas)
Dimensiones: 10'2 x 4'4 x 1'9 cm
Peso: 95 g
Autonomía: 315 horas en espera, 5 horas en conversación.
Otros: sincronización con el PC, personalización a través de temas y salvapantallas, disponibilidad en varios colores, carcasa de aluminio.

MINICADENA PHILIPS STREAMIUM MC250 WIRELESS

http://www.philips.es

PVP-R: 540 Euros



Philips está avanzando rápidamente hacia la consolidación de su papel como compañía innovadora, pero realista al tiempo con productos originales pero funcionales al mismo tiempo. La cadena **Streamium mci250** es un buen ejemplo, permitiendo la reproducción de la música almacenada en un **PC** o en **Internet** sin que medie cable alguno entre ella y el ordenador gracias a la conectividad sin cables WiFi. Además, no renuncia a sus funciones como cadena HiFi convencional, con las últimas tecnologías en lo referente a la reproducción de música en CD-ROM, ya se trate de CD-Audio o archivos MP3, con una excelente respuesta para las bajas frecuencias, responsables en muchos casos de que la experiencia multimedia sea satisfactoria a la hora de escuchar los temas *Pop*, *Rock* o *Dance* más actuales. Entre las ventajas de su conexión con **Internet** se encuentra el acceso inmediato a la información de los grupos y solistas que están sonando, almacenada en las bases de datos de **Internet**.


29,95 €
MORTAL KOMBAT
DEADLY ALLIANCE™
CORRE POR TUS VENAS
AHORA POR 29,95 €
PlayStation®2
XBOX
MIDWAY
Virgin PLAY
WWW.VIRGINPLAY.ES
"Mortal Kombat TM Deadly Alliance TM © 2002 Midway Amusement Games, LLC. Todos los derechos reservados. MORTAL KOMBAT, DEADLY ALLIANCE, el logo del dragón, MIDWAY, los logos de Midway y todos los nombres de los personajes son marcas comerciales de Midway Amusement Games, LLC. Utilizado con permiso. Todas las partes de este software son Copyright 1998-2001 Criterion Software Ltd. y autorizados. Distribuido bajo licencia por Midway Games Ltd. El resto de logos y marcas comerciales son marcas comerciales registradas por sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados.

por << Chip&CE >>

FIFA FOOTBALL 2004

FIFA se abre a Internet con múltiples novedades en todos los apartados

Lo primero que salta a la vista en ***FIFA 2004*** es el esfuerzo puesto en el apartado gráfico, pues si una de las principales virtudes de las últimas versiones era la calidad en la reproducción de los jugadores, esta edición ha conseguido superarlo. Se ha cuidado hasta el más pequeño detalle tanto en el aspecto físico como en las particularidades de sus atuendos. Como es lógico, este lujo de detalles no se ha podido mantener en los más de diez mil futbolistas incluidos, aunque el parecido de las grandes estrellas es realmente increíble. Sin embargo, el aspecto más novedoso es la posibilidad de disputar partidos a través de **Internet**. Aunque aún no están cerradas las posibilidades de esta primera experiencia, parece que inicialmente podrán disputarse partidos amistosos y torneos eliminatorios. De todas formas, la evolución de los juegos en red abre un enorme abanico de posibilidades cuya máxima explotación está todavía por llegar. La interacción se complementa con el denominado «fútbol fusión». El citado sistema permite importar datos del programa de *manager* creado por **Electronic Arts** (*Total Club Manager 2004*). Por otra parte, los programadores han preparado una pequeña revolución en el sistema de control con un esquema de pase más intuitivo, en el que el usuario podrá participar de forma activa no sólo en el jugador que realiza el pase, sino también en los que se desmarquen. Este sistema, *Off The Ball*, se basa



EN CONEXIÓN
Además de jugar a través de **Internet**, es posible importar datos del *Total Club Manager*. El número de equipos incluidos en este último programa es mucho mayor que el que aparece en *FIFA*

<EA apuesta fuerte con el fin de ser el líder indiscutible>

en el empleado en la saga de fútbol americano *Madden*, en la que se permite elegir el receptor del pase pulsando el botón que corresponde al icono que aparece sobre su cabeza. Asimismo, es posible pisar el balón y protegerlo de la entrada de un rival, logrando reproducir uno de los recursos futbolísticos hasta ahora inéditos en el mundo de los videojuegos. Las jugadas a balón parado han sido modificadas, destacando la posibilidad de forcejear con los rivales para desmarcarse en esa especie de «lucha libre». El modo Carrera se ha recuperado, con el que se podrán realizar algunas de las funciones asignadas a los *manager*. Se amplía el número de estadios reproducidos (cinco españoles) y se han grabado los cánticos reales de los aficionados de muchos de los equipos. Con ello, y con los soberbios comentarios de **Manolo Lama** y **Paco González**, se pretende reproducir todo el ambiente que rodea a un partido. Además, **EA** cuenta con la presencia de tres jugadores de talla (**Ronaldinho**, **Henry** y **Del Piero**) como reclamo publicitario. Con todo ello, estamos seguros de que ***FIFA Football 2004*** será uno de los grandes bombazos de la temporada.



Se incluyen más estadios españoles y cánticos individualizados.

Novedades en el control

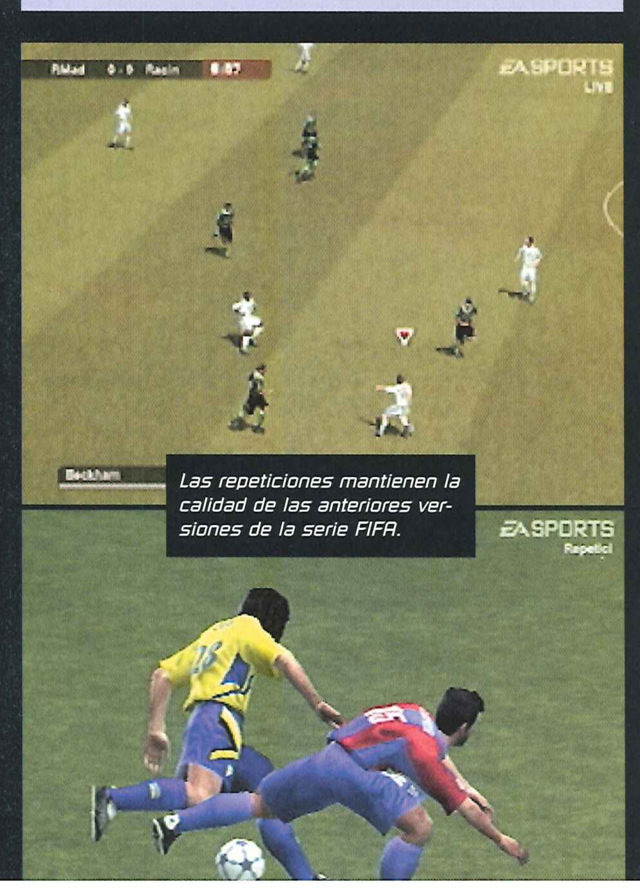
Entre las novedades en el control, destaca un nuevo sistema de pase basado en el empleado en la saga *Madden*, con el que se puede determinar el receptor del pase. Además, en las jugadas a balón parado es posible forcejear con los defensas para hacerse un hueco.



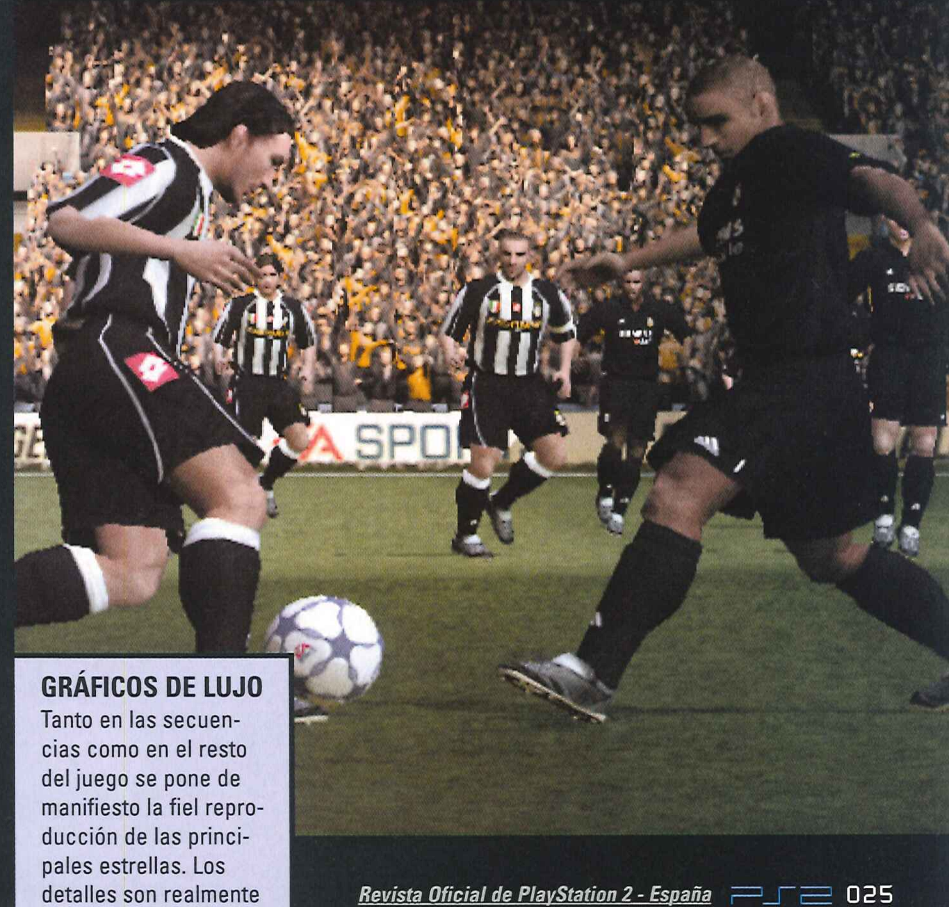
COMPETICIONES

Mantiene la gran variedad de competiciones y recupera un modo Historia donde el usuario hace las funciones de *manager* mientras controla a los jugadores.





Las repeticiones mantienen la calidad de las anteriores versiones de la serie FIFA.



GRÁFICOS DE LUJO

Tanto en las secuencias como en el resto del juego se pone de manifiesto la fiel reproducción de las principales estrellas. Los detalles son realmente impresionantes.

por << De Lúcar >>



PRO EVOLUTION SOCCER 3

WINNING ELEVEN 7

Aunque habrá cambios, gracias a WE7 ya podemos conocer las principales novedades de PES3

Para los que se incorporen ahora al fenómeno *PES*, *Winning Eleven* es la versión japonesa del fútbol de **Konami** y suele ser una referencia bastante válida de lo que más tarde veremos en la futura entrega PAL de *PES*. Así, ***Winning Eleven 7*** nos anticipa las principales novedades de ***Pro Evolution Soccer 3***, que serán muchas y afectan a casi todos los apartados. Gráficamente, por empezar por algún sitio, se ha mejorado todo el tema de las animaciones (desde los movimientos, especiales o no, de los jugadores, hasta las texturas de la piel o los gestos faciales), se han rediseñado desde el césped hasta los estadios (ahora ya son 20, algunos de ellos secretos), se ha pulido aún más el realismo del balón y se han incluido cinemas durante el juego. Más regates (como por ejemplo el giro de **Zidane** o el clásico sombrero), nuevos controles de balón según la posición en que recibamos el balón, rechaces más reales y demás mejoras acercan a ***PES3*** aún más a la perfección.

La jugabilidad es también muy distinta. Es posible que la versión sea algo menos «italiana», pero la presión es más importante que en *PES2* y para avanzar hay que tocar y crear huecos. La Inteligencia Artificial de la máquina es asombrosa, se puede decir que aprende de nuestra forma de jugar y toma medidas para que no repitamos las mismas jugadas una y otra vez. Es más difícil y com-

Retos

El nuevo diseño es más entretenido

Las pruebas son prácticamente las mismas pero se han rediseñado y ahora además consta de más fases y niveles. Son ocho y van desde el clásico ejercicio de control de balón en carrera hasta las faltas o los pases largos. Los perfeccionistas encontrarán en él el modo ideal para demostrar su dominio.







Los remates de cabeza son más espectaculares.

petitivo y están más marcadas las diferencias entre los jugadores buenos y los malos. Como ya ocurriera al principio con *PES2*, muchos partidos dependerán de nuestra capacidad para sacar partido a las jugadas de estrategia.
Donde también encontraremos interesantes novedades es en la nueva estructura de la *Master League* y en los retos de habilidad. La *Master* cuenta con más categorías y se ha inventado una competición ficticia, WEFA, que es una *Champions League* en la que también se juega la Liga y algo parecido a la Copa del Rey. Salvo cuatro clubes italianos (de los 60 con que cuenta esta edición), el resto de equipos tampoco son los reales... Así que persisten los problemas con las licencias. En lo que se refiere a los retos, también se ha modificado la estructura, ahora con más fases o niveles, y el diseño de algunas pruebas. Es bastante más divertido y complicado que *PES2* y también da puntos.
Para terminar con el tema de las novedades, destacar que se ha añadido la Ley de la ventaja, manos y una tienda en la que podremos comprar utilidades, estadios, etc.
Resumiendo, ***WE7*** es mucho más *PES2*, pero seguro que menos que ***PES3***. Diversión y emoción completamente aseguradas.

A los ya existentes se han incluido nuevos equipos españoles como el Celta, Atlético de Madrid, Betis y Real Sociedad.

MAYOR REALISMO
Los efectos de luz y las nuevas texturas son mucho mejores y dan al juego un aspecto bastante más realista. Cada campo tiene un dibujo distinto en el césped.

<Será más difícil, pero también el más divertido y duradero de todos los Pro Evolution Soccer>





Las caras de los jugadores ahora reflejan mucho mejor el estado de ánimo. Otro cambio que podremos apreciar son las nuevas texturas de la piel y los detalles del pelo.

MÁS EQUIPOS ESPAÑOLES
Atlético de Madrid, Celta, Real Sociedad y Betis se unen a los ya tradicionales Real Madrid, Barça, Depor y Valencia. Aunque no estén todos los equipos españoles de la Liga, algo hemos mejorado.



por << Chip&CE >>

REAL MADRID CLUB FOOTBALL

Codemasters ofrece un simulador de fútbol en el que el Real Madrid es el protagonista

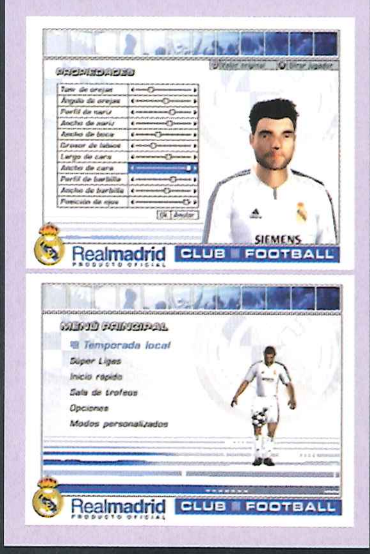
Los principales clubes europeos han firmado un contrato con **Codemasters** para que cada uno de ellos de título a un simulador futbolístico. Entre estos equipos se encuentran dos escuadras españolas; el Real Madrid y el Fútbol Club Barcelona. De esta forma **Codemasters** aprovecha la base técnica del mismo programa y se centra en poner máxima atención en cuidar los detalles del equipo que le da nombre. En ***Real Madrid Club Football*** se ha realizado una perfecta reproducción de la primera plantilla del equipo. Los jugadores se han modelado en 3D de forma individualizada, buscando una calidad fotorrealista que permite distinguir a todos los componentes del equipo (en otros programas sólo se pone atención a las grandes estrellas de cada club). La actualización de la plantilla es sorprendente ya que se han eliminado los últimos descartes. El Santiago Bernabeu ha sido reproducido con detalle y se han grabado algunos gritos y cánticos típicos del equipo. La individualización también se concreta en una serie de documentos gráficos, como las fotos de los jugadores que han hecho historia en los más de cien años de vida del R. Madrid. Sobre el terreno de juego se ha utilizado una configuración de botones similar a la empleada en *Pro Evolution Soccer.*

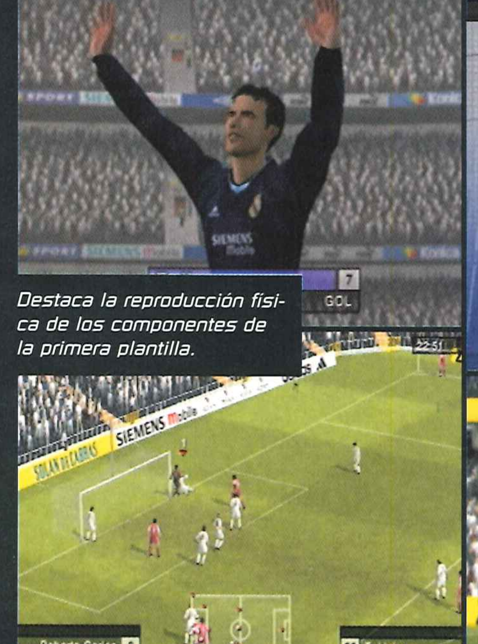


Opciones

Editor y competiciones

Entre las opciones destaca un increíble Editor que permite crear los rasgos físicos con todo lujo de detalles. Las competiciones incluyen la liga española y una Súper Liga Europea en la que no se utiliza el formato de la Liga de Campeones.





Destaca la reproducción física de los componentes de la primera plantilla.



Se incluyen una serie de fotografías en las que pueden observarse algunos de los momentos más importantes de la historia del club.

por << Chip&CE >>

BARCELONA CLUB FOOTBALL

El Fútbol Club Barcelona es otro de los equipos que protagoniza la serie de Codemasters





La base técnica de ***Barcelona Club Football*** es la misma empleada en el programa del Real Madrid e incluso la *intro* y las animaciones son iguales. La diferencia se encuentra en la individualización de las mismas destacando los detalles que caracterizan al equipo culé. Para empezar, sólo se pueden disputar las competiciones predefinidas (Liga Nacional y Súper Liga) con el Barcelona, mientras que en los amistosos y en los torneos creados por el usuario se puede elegir cualquiera de los equipos de las siete ligas incluidas. Como es lógico, los programadores han puesto toda su atención en la reproducción física de los jugadores, utilizando las mismas técnicas de modelación que el resto de la saga *Club Football*. La galería de fotografías no es tan nostálgica como la del Real Madrid, ya que los documentos gráficos son bastante más recientes. De todas formas pueden apreciarse momentos tan emotivos como la celebración del gol de **Koeman** en la final de la Copa de Europa o los regates de **Romario**. Otro detalle que no ha pasado desapercibido para los programadores de **Codemasters** es la inclusión de los menús tanto en castellano como en catalán. Estamos ante un programa en el que los aficionados culés disfrutarán con múltiples detalles que tan sólo ellos sabrán apreciar.

<La reproducción física de los jugadores es fiel a la realidad>

PRIMERA PLANTILLA
Se incluye una detallada reproducción de los rasgos físicos y de las características técnicas de todos los integrantes de la primera plantilla del Fútbol Club Barcelona.



Tras Barça Manager llega el segundo título del Barcelona.

por << R. Dreamer >>

RESIDENT EVIL OUTBREAK

El próximo capítulo de la saga Biohazard para PlayStation 2 contará con un modo de juego On-line

Resident Evil Outbreak es uno de los títulos más esperados para **PlayStation 2**, sobre todo para los *fans* del género *Survival Horror*. Desde que **Capcom** anunciara que su franquicia de terror iba a traspasar finalmente las fronteras de **Internet** todos hemos permanecido expectantes para ver qué maléficas ideas han surgido de las mentes de sus desarrolladores. La información que se ha ido filtrando hasta la fecha da una idea de cómo será el modo de juego *On-line*. Sin embargo, muy poco se sabe de la aventura que se puede elegir sin jugar conectado a la red. Más ahora que se han desatado los rumores de que la versión PAL de ***Resident Evil Oubreak*** no contará con modo *On-line* debido a las incompatibilidades existentes entre la red europea y las de **Japón** y **EE.UU.** Para solventar dichos problemas se tendría que retrasar el lanzamiento del juego en el Viejo Continente. De cualquier forma, las oficinas de **Capcom** en **Europa** no han confirmado estos rumores y confiamos en que finalmente el título llegue sin variaciones respecto al original a nuestro territorio. Dejando aparte estos cotilleos sin confirmar, sí se sabe que la fecha prevista de salida al mercado de ***Resident Evil Outbreak*** se ha ido al año que viene. La línea argumental nos sitúa en el momento en el que el T-Virus ha infestado a la población de *Raccoon City*, convirtiéndoles en zombis y un aparatoso incendio asola la ciudad. Mientras dos persona-



Kevin se esconde debajo de la cama para evitar ser visto por sus enemigos.

Engendros

Clásico estilo Capcom

Además de los zombis «de toda la vida» también encontramos algunos de los monstruos clásicos de la saga *Biohazard*. Como la polilla, que ha hecho su aparición ya en varios capítulos de *Resident Evil*, incluyendo el primero.

<Cuatro personajes tienen que escapar de Raccoon City>

jes (ya conocidos por todos los seguidores de la saga, **Leon Kennedy** y **Claire Redfield**) continúan su lucha contra la corporación *Umbrella*, responsable del desastre, en segundo plano hay otra serie de supervivientes, los protagonistas de ***Resident Evil Outbreak***. Un total de ocho personajes. Cada uno de ellos cuenta con unas habilidades características que habrá que tener en cuenta, ya que la aventura se desarrolla con cuatro jugadores intentando escapar como alma que lleva el diablo de *Raccoon City*. El juego fomenta la cooperación entre los cuatro miembros de la expedición, que han de utilizar las habilidades especiales de cada uno de sus personajes para solventar diferentes situaciones. Por ejemplo, **Yoko**, una misteriosa mujer japonesa lleva una mochila que le permite cargar con más objetos que los demás o **George**, un médico capaz de mezclar diferentes hierbas; teniendo en cuenta la destreza de cada personaje estaremos en disposición de resolver enigmas o acudir rápidamente a ayudar a un compañero si oímos sus gritos en las cercanías. Sin duda, ***Resident Evil Outbreak*** puede ser una de las experiencias *On-line* más alucinantes.

Elementos habituales en entregas anteriores de la serie también hacen su aparición en RE Outbreak.

Utiliza las habilidades de cada personaje para huir.

Zombis

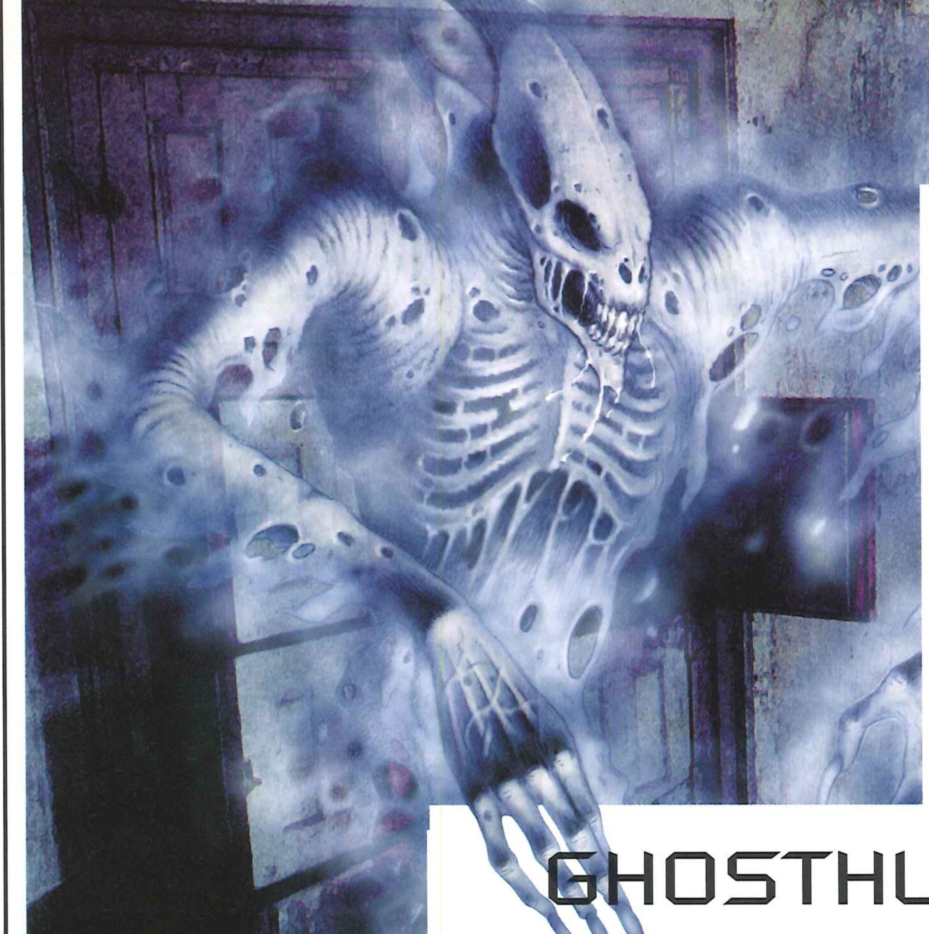
La compañía *Umbrella* es la responsable de que el T-Virus se haya extendido por toda la ciudad, convirtiendo a sus habitantes en terroríficos zombis de los que hay que escapar a cualquier precio.







sumario PRE TEST



por << Nemesis >>

- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: STUDIO CAMBRIDGE
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: SURVIVAL HORROR
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2003

GHOSTHUNTER

Studio Cambridge cambia los demonios de Primal por fantasmas

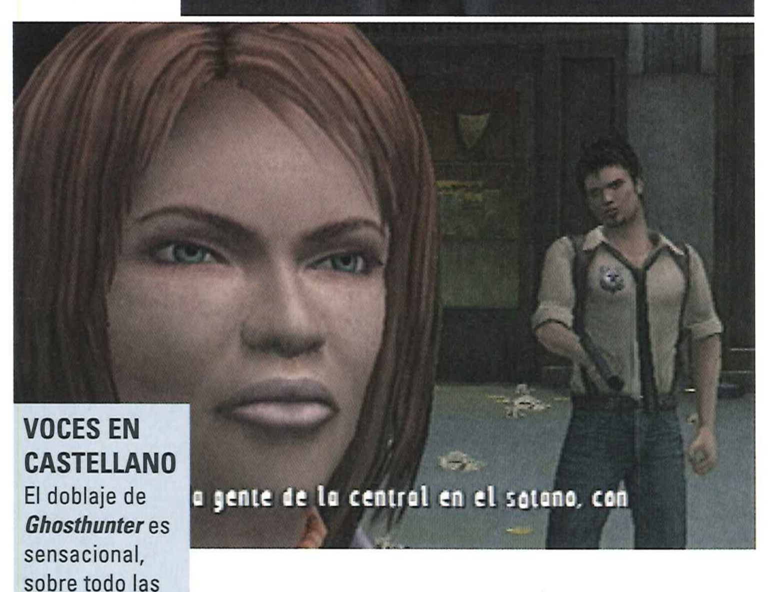


Atrápame ese fantasma

¿Es posible matar algo ya muerto?
En algunos casos, los espectros tomarán forma mortal (aunque monstruosa) con lo que podrán ser abatidos con armas de fuego convencionales. Bajo forma ectoplásmica será necesario recurrir a armas más sofisficadas.



Algunos fantasmas no han sido afortunados a la hora de volver a un cuerpo mortal. Éste es feo con avaricia.



VOCES EN CASTELLANO
El doblaje de ***Ghosthunter*** es sensacional, sobre todo las psicofonías.



La primera *beta* jugable de *Ghosthunter* hace realidad las buenas vibraciones que nos transmitió este proyecto desde nuestro reciente viaje a las oficinas de sus creadores, **Studio Cambridge**, la misma gente que firmó en el pasado exitazos de la talla de **Primal** o la saga *MediEvil*. Tal y como nos prometieron, el sonido juega un papel esencial en este macabro cuento, destinado a llenar de terror el corazón de los usuarios de **PlayStation 2**. Apoyándose en un magnífico doblaje en castellano, la historia de ***Ghosthunter*** nos narra la lucha de un policía de **Detroit**, **Lazarus Jones**, frente a la legión de fantasmas que él mismo ha liberado por error durante la inspección de un instituto en ruinas. Gracias a un revolucionario sistema de aminación facial, **Studio Cambridge** no teme ocupar toda la pantalla de juego con la cara de los personajes, provistos de una expresividad hasta ahora inédita en un videojuego, para conseguir el toque cinematográfico que han buscado inútilmente multitud de videojuegos en los últimos tiempos. ***Ghosthunter*** no sólo es brillante a nivel sonoro o gráfico (esperad a ver a los fantasmas en movimiento), sino que disfruta de una mecánica tan atractiva para los amantes de la acción, como para aquellos que busquen experiencias fuertes al estilo *Clock Tower*. La audición de voces, las psicofonías de las almas torturadas que reclaman ser libres de nuevo, te pondrán los pelos de punta nada más atravesar el umbral del primer escenario del juego, el instituto abandonado. Estas lastimeras voces en castellano son el complemento a la terrorífica banda sonora, que incorpora más o menos instrumentos musicales dependiendo de la acción (algo así como el iMUSE de **LucasArts** pero a lo bestia). El protagonista, un auténtico clon poligonal de **Brad Pitt**, cuenta con un arsenal diseñado específicamente para destruir y atrapar las diferentes variantes de fan-

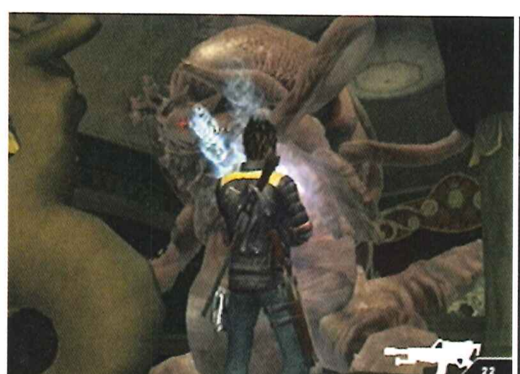
Animación facial

Tendrás que verlo para creerlo...

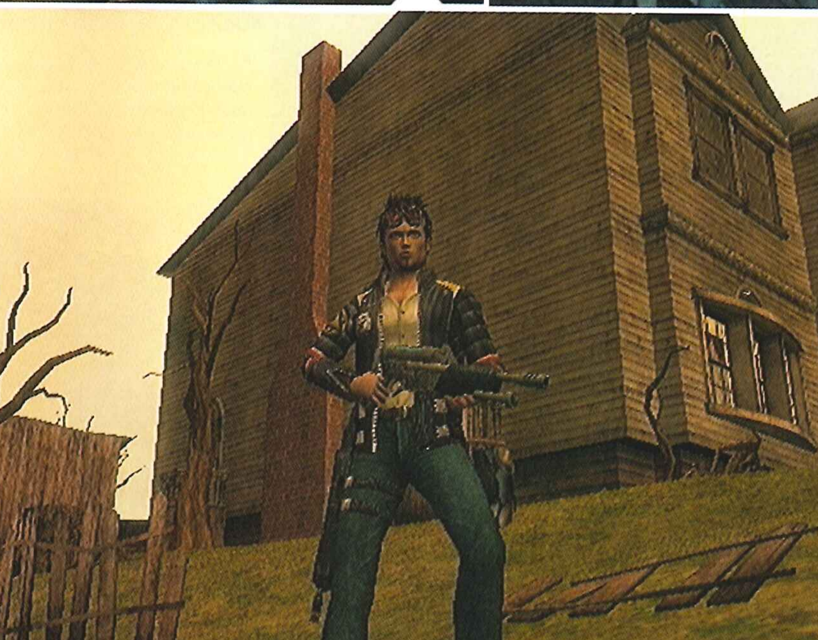
El potente motor gráfico de ***Ghosthunter*** permite mostrar en pantalla rostros con un detalle y animación facial pocas veces vistas hasta la fecha en un videojuego. La cara de **Hawksmoor** es increíble.

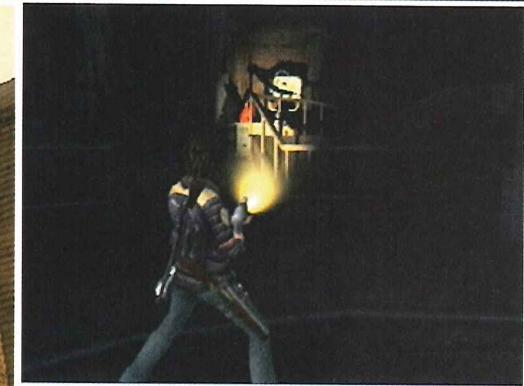












DE DÍA O EN LA OSCURIDAD

En contra de la creencia popular, los fantasmas no temen aparecer y atacar a plena luz del día. Ni bajo el sol estarás a salvo.

tasmas. Algunos son fácilmente abatibles, dado que han adoptado carne mortal, pero otros como los *poltergeist* obligarán a tirar de neuronas para encontrar la forma de destruirlos. Lo que nos muestra la *beta* de ***Ghosthunter*** es realmente prometedor, pero se trata sólo de una mínima porción de lo que ofrecerá el producto final. Hemos podido visitar otros escenarios aún más deslumbrantes que el instituto, como los pantanos o el barco hundido por los nazis en la Segunda Guerra Mundial (y habitado por las almas de los marines muertos), pero tratándose de una *beta* tan inacabada, lo único que hemos conseguido ha sido colgar el juego una y otra vez. Por ahora sólo se nos ha permitido experimentar el horror oculto en el instituto, con los espectros de sus estudiantes vagando por los pasillos en busca de un consuelo que jamás llegará, la sangre impregnando el suelo y la aparición del principal quebradero de cabeza de **Lazarus**, un poderoso caballero del medievo llamado **Hawksmoor**. Incapaz de asumir su propia muerte, el líder de los espectros lo intentará todo, incluido el secuestro de la compañera de **Lazarus**, para volver a tomar forma mortal. Presumiblemente, y si tenemos en cuenta el precedente de *Primal,* los siguientes meses nos traerán sucesivas *betas* de ***Ghosthunter*** mucho más completas que ésta hasta llegar al lanzamiento del juego, inicialmente previsto para el mes de noviembre. Claro que conociendo al **Studio Cambridge**, verdaderos fanáticos del perfeccionismo, lo mismo la espera se alarga hasta las navidades e incluso al 2004.

↑ ON 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

Sólo es una beta, pero Ghosthunter ya muestra uno de los entornos gráficos más brillantes producidos jamás para PS2.

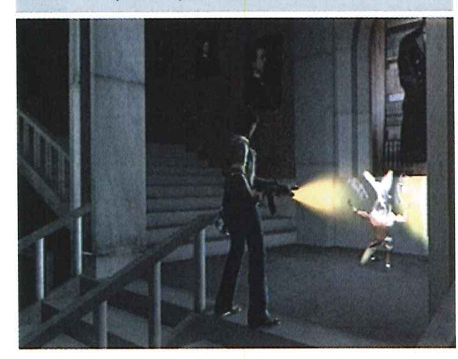
↓ OFF 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

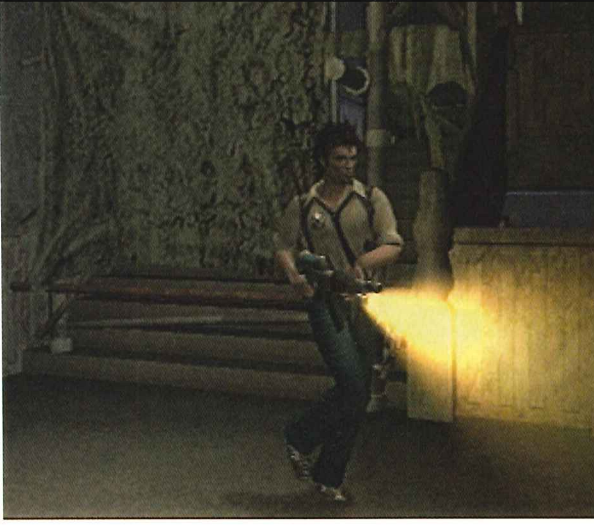
Lo único negativo es el temor, sustentado por lo que sucedió con Primal, a que Ghosthunter se retrase mas allá de noviembre.



UTILIZA LA LINTERNA

Al contrario de lo que sucedía en *Luigi's Mansion*, la linterna no asusta a los fantasmas pero ayudará a resolver *puzzles*.







¡Dios mío! ¡Alguien ha disparado a esa pobre silueta!







El rostro desfigurado de Hawksmoor es un verdadero prodigio de diseño y animación facial.

Una ayudita de ultratumba

No todos los fantasmas se dedicarán a atormentarte

De hecho, el alma en pena de **Kate Heller** (una de las víctimas de **Hawksmoor** y ayudante del profesor que inventó la máquina atrapafantasmas) te brindará un valioso apoyo durante la aventura. A través de contados vórtices dimensionales podrás tomar control de este bello espectro, capaz de volar y de poseer el cuerpo de algunos de los monstruos creados por **Hawksmoor**. La estela espectral que deja a su paso es sencillamente alucinante.





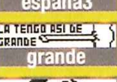
descárgate lo último en www.ociomovil.com

Regala una melodía

Envía **REGALOPS** seguido de un espacio y la referencia de la canción al **5354**.
EJ: REGALOPS MISMO
No disponible para melodías polifónicas

logos &postales

















4x4, alonso3, arana2, aupa, beckham, torito, notocar3, bond, born, hulk, capullo, t3, cochazo, espana3, f1, ferrero, esperma, grande, potas, lara, carpediem, shinchan3, skate2, satanico, calavera, simpsons, counter, super, godzilla, startrek, reloaded, perro, escarabajo, cavernicola, terror, tatoo, espacio, espana5, camara, fernando2, asterix, fantasma, che, hulk1, kong, indiana1

INSTRUCCIONES
Envía un mensaje al **5354** con el texto **LOGOPS** para bajarte un logo y **POSTALPS** para bajarte una postal, seguido de un espacio y la referencia del logo o postal que desees.
Ej: **LOGOPS POTAS** o bien **POSTALPS COUNTER**

tonos&polifónicas

No es lo mismo/A. Sanz — *mismo*

Faint/Linkin Park — *faint*

Veinte de enero/La Oreja... — *enero*

Caprichosa/Chayanne — *caprichosa*

Son de amores/Andy & Lucas — *son*

Business/Eminem — *business*

Intuition/Jewell — *intuition*

1más1son7/Los Serrano — *serrano*

Ojú/Las Niñas — *oju*

Hollywood/Madonna — *hollywood*

melodía	ref.
La madre de José/El Canto...	madre
Papichulo/Ragga Reyes	papichulo
Boogie boogie/Piercing	boogie
Más que nada/Tanga Girls	tanga
Jaleo/Ricky Martin	jaleo
Bye bye/David Civera	bye
As de corazones/Raúl	corazones
Anyone of us/Gareth Gates	anyone
Justicia, tierra..../Maná	justicia
Rosa y espinas/Civera y Bisbal	espinas
Baila, baila/Sergio Dalma	dalma
El viaje/Antonio Orozco	viaje
Inerte/Los Piratas	inerte
Going under/Evanescence	under
Fiesta/Dj Méndez	fies
One heart/Celine Dion	heart
Que vuelva G. Dann/La Banda...	dann
Quiéreme otra vez/OBK	quiereme
Salir corriendo/Amaral	salir
Una emoción para siempre/Eros	emocion
The sacrament/Him	sacrament
This picture/Placebo	picture
Yin Yang/Jarabe de Palo	yinyang
Loca/Malena Gracia	loca
Hasiendo el amor/Dinio	hasiendo
Me pones a 100/Javi Cantero	100
Lo noto/Hombres G	noto
Dime/Beth	dime
A mí me duele/Manuel Carrasco	duele
Parando el tiempo/Beth	tiempo

melodía	ref.
Hipnotizadas/Lunae	hipnotizadas
Jugándome la vida entera/Alex	jugandome
Quiero perderme.../Bisbal	perderme
Besa mi piel/Natalia	besa
Miénteme/Bisbal y Elena Gadel	mienteme
Quiero que vuelva/Hugo	vuelva
Grita/Vega	grita
Matrix Reloaded	matrix
Bring me to life/Evanescence	bring
La bola de cristal/Alaska	bola
El coche fantástico	kitt
8 miles/Eminem	millas
Benny Hill	benny
Ally McBeal	ally
Embrujadas	embrujadas
Blade	vampiro
Shin Chan	shinchan
Blade Runner	blade
Los Simpsons	simpsons
El bar Coyote	coyote
Indiana Jones	indiana
James Bond	bond
Sámbame/UPA Dance	sambame
Siete vidas	siete
Start me up/Rolling Stones	start
Loco por incordiar/Rosendo	loco
We will rock you/Queen	rockyou
Peligrosa maría/Los Suaves	peligrosa
Satisfaction/Rolling Stones	satisfaction
Bohemian Rhapsody/Queen	bohemian
The wall/Pink Floyd	wall
Tears in heaven/Eric Clapton	tears
Yellow submarine/The Beatles	yellow

INSTRUCCIONES
Envía un mensaje al **5354** con el texto **TONOPS** para bajarte un tono y **POLIPS** para bajarte una melodía polifónica, seguido de un espacio y la referencia de la melodía elegida.
Ej: **TONOPS BUSINESS** o bien **POLIPS SACRAMENT**

¿Tu móvil bala?



producto exclusivo

Ahora puedes con **SONOCLIP**.
Son tonos de sonidos reales en exclusiva para tu móvil: animales, ambientes, efectos especiales, cortes musicales...
Da un toque de realismo a tu móvil y llénalo de **SONOCLIPS**.

Envía **SONOPS** al **5354** seguido de un espacio y el **SONOCLIP** que deseas. **(OVEJAS, COCHINOS, SELVA, POLICE, ROBOTS, ALIENS, COCHES, TELEFONO, HIPHOP, HOUSE).**
EJ: SONOPS POLICE



MOVILES COMPATIBLES: Nokia: 3600, 3650, 5100, 6220, 7650, N-Gage - Sony-Ericsson T68i, P800, P802, T310- Phillips Fisio 820, 825 - Siemens SX1 - Sagem myX-6 - Samsung D700 - Motorola A920 - Benq P30



- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: NAUGHTY DOG
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: AVENTURA DE ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2003

JAK II
EL RENEGADO

Naughty Dog evoluciona su saga hacia la aventura de acción

por << Anna >>

Si pensabas que tras derrotar a **Gol** y **Maya**, los malos malísimos de *El Legado De Los Precursores*, todo había acabado y la paz reinaría para toda la eternidad en Isla *Misty*, estás muy equivocado. Esta segunda entrega comienza justo donde terminó *Jak & Daxter*, momento en que tras explorar las ruinas de los Precursores para comprobar que todo está bajo control, descubren la existencia de una extraña máquina Precursor que les transporta a una nueva dimensión llamada Ciudad Refugio. Allí, **Jak** es detenido por los guardias del **Barón** (déspota gobernador de la metrópoli) y trasladado a una prisión donde le someten durante dos años a experimentos con Eco Oscuro. **Daxter** consigue liberarle, pero la inocencia, lozanía y alegría de las que gozaba han sido arrebatadas. **Jak** ya no es el mismo. Posee un poder diabólico que deberá aprender a utilizar por y para el bien de la humanidad.

Un argumento más adulto y una mecánica de juego con un nivel de dificultad bastante más elevado harán que sólo los avanzados en el género puedan progresar con comodidad en ***Jak II: El Renegado***. Y es que la secuela de **Naughty Dog** ha tomado un nuevo rumbo que nada tiene que ver con el original. Se han incluido nuevos géneros (como el *shoot'em-up*) y se ha dado más importancia a la exploración y al desarrollo «táctico» que a la acción rápida y directa del primer título. De este modo, los programadores han conseguido una experiencia jugable mucho más intensa y excitante, y han hecho que su esquema de juego haya evolucionado de plataformas multigénero a aventura de acción, pues **Jak** y su compañero no sólo deberán reunir los objetos necesarios para la Resistencia sino que deberán cumplir infinidad de misiones para acabar con la hegemonía del gobernador. Para ello, contaremos con un total de 4 armas diferentes

Una vez que consigas la turbotabla podrás utilizarla en cualquier momento.

Armas y Naves

La gran novedad de Jak II

Nada más comenzar la aventura, pulsando Triángulo, robaremos a los ciudadanos sus *Hovercraft*. Y al superar una de las misiones encomendadas por la Resistencia nos entregarán la primera arma.

<Un nuevo mundo que explorar tres veces más extenso que el de J&D>

(escopeta, rifle, ametralladora *chaingun* y lanza-granadas) que iremos consiguiendo según superemos objetivos, y de cualquier vehículo que encontremos por la ciudad. Habrá que avanzar con sigilo para no ser detectados por los enemigos, ya que estos han sido dotados de una inteligencia artificial muy superior a lo visto en la anterior entrega, y en algunos momentos del juego **Daxter** podrá ser controlado para hacer uso de sus habilidades. Como se puede comprobar, en ***Jak II*** todo es diferente, pues hasta los acertados logros técnicos de *Jak & Daxter* han sido mejorados. Las evocadoras localizaciones de isla *Misty* han sido sustituidas por escenarios lóbregos y sombrías calles de una ciudad desangelada erigida por la tiranía, y se ha creado un mundo tres veces más extenso que el de la primera entrega. Además, la tecnología empleada para generar los personajes no jugables que aparecen paseando por la ciudad consigue que nunca se vea al mismo ciudadano dos veces y los protagonistas han sido creados con más de 15.000 polígonos (frente a los 4.000 de *Jak & Daxter*). Y aunque el entrañable humor y mágico carisma de los entornos de la primera entrega han desaparecido, aspectos como el desarrollo del día y la noche con un intervalo de 6 minutos y la ausencia de pantallas de carga siguen estando presentes en ***Jak II: El Renegado***.

↑ ON 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

Naughty Dog ha hecho tantos cambios que parece no tratarse de un Jak & Daxter. Una acertada evolución hacia la aventura de acción.

↓ OFF 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

El haber hecho una continuación más adulta también ha afectado a la curva de dificultad, bastante más elevada que en la primera entrega.

Las esferas moradas son las que permitirán a Jak transformarse en Oscuro y realizar movimientos nuevos.

Inocencia interrumpida

El lado oscuro se ha apoderado de Jak

Durante su cautiverio fue sometido a Eco Oscuro y adquirió en su interior un maléfico poder. Al salir de la prisión, el Oráculo le enseñará a controlarlo y a utilizarlo en contra del enemigo a cambio de 25 piedras Calavera.



Consulta el mapa...

... de Ciudad Refugio y sus alrededores

Las localizaciones son tan extensas y laberínticas que en todo momento dispondremos de un mapa en pantalla y de un plano más detallado en el menú de Pausa.



BUSCANDO A JAK

Los cabezachapas te están buscando para devolverte a prisión. Avanza con cautela por la ciudad.

<Jak II ofrece una experiencia mucho más intensa y excitante>



- COMPAÑÍA: UBI SOFT
- DESARROLLADOR: UBI SOFT
- DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
- PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA
- GÉNERO: AVENTURA
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2003

BEYOND GOOD & EVIL

Cámara en mano, informa a la Resistencia de la conspiración que acecha al planeta

por << Anna >>



Más que original, es un argumento interesante y más que entretenido, es una mecánica que atrae nada más comenzar a jugar. La utilización de una cámara de fotos para ganar dinero con las instantáneas que realicemos, el sistema de combates con efectos de *Bullet Time* y una jugabilidad nada lineal que mezcla sigilo, aventura y lucha harán de ***Beyond Good & Evil*** un título que, aunque su nombre indica poco de lo mucho que aguarda, apasionará a los amantes de este género. A pesar de que aún no hemos podido ver el producto final, revela grandes aciertos, como su magistral banda sonora, y algún que otro fallo que esperemos sea corregido, como las bandas negras de pantalla. Como buena periodista de investigación que es, **Jade** deberá descubrir los oscuros intereses del Gobierno e informar de lo que ocurre al grupo de Resistencia IRIS con el fin de que realice con exito un «golpe de estado». Para ello, deberá infiltrarse entre las secciones *Alpha* (fuerzas de defensa del Planeta) y fotografiar aquello que nos pida la organización para la que trabajamos. Contaremos con dos tipos de armas (el *DaiJo* y un GiraDiscos) y con conocimientos de *aikido* para defendernos del enemigo. En todo momento iremos acompañados de **Pey'j**, quien posee habilidades especiales indispensables para poder progresar. Y además de la aventura central, tendremos la opción de visitar las veces que deseemos el Bar *Akuda* para arriesgar nuestro dinero en juegos de azar o bien acudir a las carreras de *Hovercraft* para ganar las preciadas Perlas que nos servirán como moneda de cambio para mejorar nuestra nave en el mercado negro del Taller Mammago.

↑ ON 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

La banda sonora es de excepción y la mecánica de juego es muy interesante, tendremos que ganarnos la vida cual «reportero de guerra».

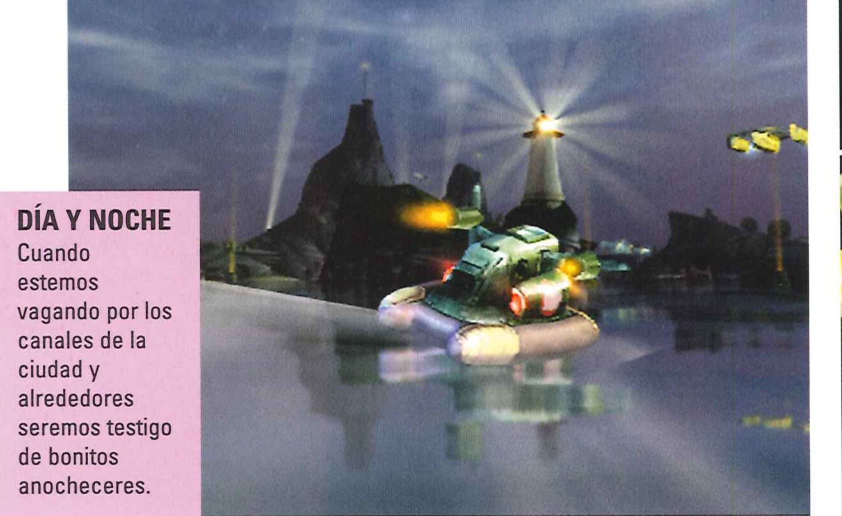
↓ OFF 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

Las anchas bandas negras de pantalla afean bastante la buena estética de Beyond Good & Evil.

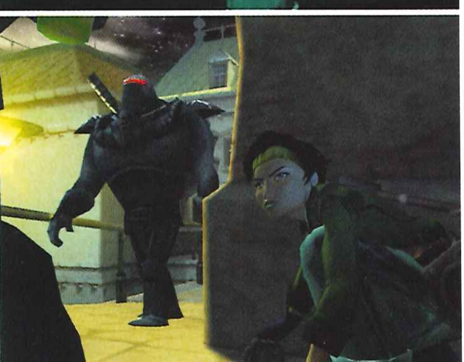




Si la Oficina Científica considera interesante tus fotos, te pagará.

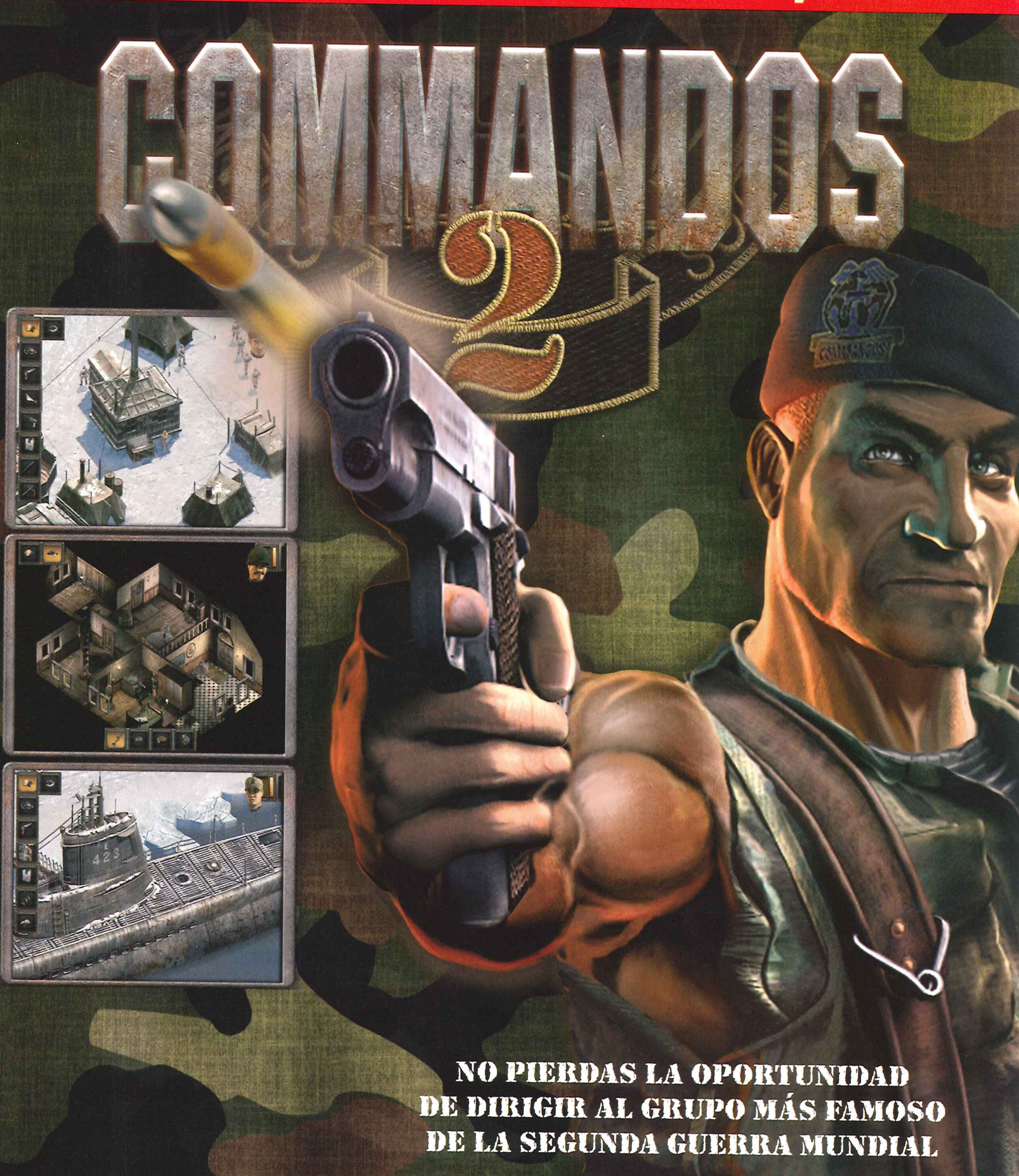


DÍA Y NOCHE
Cuando estemos vagando por los canales de la ciudad y alrededores seremos testigo de bonitos anocheceres.



¡El tío es un cerdo!
Pey'j ha cuidado a **Jade** desde que nac[ió] y nunca la dejará so[la] ante el peligro. Por ello, para poder progresar, deberás manejar a ambos personajes de mane[ra] simultánea.




COMMANDOS
2
NO PIERDAS LA OPORTUNIDAD
DE DIRIGIR AL GRUPO MÁS FAMOSO
DE LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

RATCHET & CLANK

TOTALMENTE A TOPE

Divertido, variado y accesible para todos. Insomniac mantiene el espíritu del original

Armamento

Más de 20 armas diferentes

Como en la primera entrega, **Ratchet** dispondrá de infinidad de *gadgets* y armas que podrá adquirir en la tienda a cambio de una cierta cantidad de tuercas, o bien las conseguirá al superar determinadas pruebas a lo largo de la aventura.





- COMPAÑÍA: SONY C.E.
- DESARROLLADOR: INSOMNIAC
- DISTRIBUIDOR: SONY C.E.
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: PLATAFORMAS
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2003

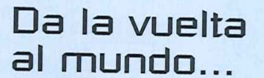




Ponte a prueba

Arenas de Batalla y Carreras de Hovercraft

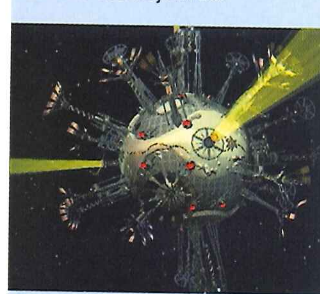
A lo largo de la aventura accederás a ambos minijuegos y una vez visitados podrás volver las veces que desees para conseguir armas y *gadgets* especiales. Así, entre otros desafíos, en las Arenas deberás eliminar a 30 enemigos en 30 segundos y en las Carreras llegar el primero a la meta.



Da la vuelta al mundo...

Para cumplir con éxito la misión...

Este tipo de fases es la gran novedad de ***R&C 2***. En esta ocasión, deberás apagar los seis faros que se hallan en el planeta *Maktar Nebula*. Pulsando el botón de *Select* obtendrás una perspectiva completa como ésta para ubicar los objetivos.



por << Anna >>



La evolución que **Insomniac** ha aportado a la segunda entrega de *Ratchet & Clank* apenas se deja notar en el desarrollo, aunque sí en la jugabilidad, ya que manteniendo el mismo esquema multigénero (en el que se mezcla la acción, los *puzzles*, las plataformas e incluso la conducción) se han incluido armas, *gadgets* y desafíos nuevos capaces de aportar a la idea original una experiencia nueva. Es decir, ***Totalmente A Tope*** parece más una ampliación de la primera parte que una nueva edición a la que se ha destinado cerca de un año de dedicación. Las ambientaciones, a pesar de que se han diseñado nuevos mundos para dar forma a los 20 niveles del juego, recuerdan a las ciudades industrializadas que ya se vieron en su día. Además, siguen presentes las pantallas de carga y la no inclusión del bello transcurso del día a la noche, (¿no eran tan amigos **Insomniac** y **Naughty Dog**?). Pero lo que no se puede negar es que ***Ratchet & Clank 2*** consigue enganchar a todo tipo de usuarios, tanto a los iniciados como a los más expertos, por su acción directa y su progresiva dificultad. Aparentemente son pocas las novedades, pero si escudriñamos cada uno de sus aspectos se pueden encontrar ciertas sorpresas. Así, esta vez tanto el armamento como la nave espacial pueden ser mejorados a cambio de una cierta cantidad de tuercas y **Ratchet** podrá evolucionar y ser más fuerte ante sus enemigos siempre y cuando aumente su experiencia ante los combates cuerpo a cuerpo. **Clank**, como en el original, también podrá ser controlado en ciertas fases y contará con dos nuevas acciones para construir puentes y levantar o mover bloques pesados. Y una vez que haya sido liberado de las garras del enemigo irá siempre junto a **Ratchet** quien podrá





utilizarlo como propulsor o helicóptero para planear. Además, se han añadido originales minijuegos como las Arenas de Batallas, donde podremos elegir entre varios desafíos para conseguir armas o *gadgets* especiales (como el *Electrolyzer* que permitirá activar paneles que ocultan entretenidos *puzzles*) y grandes cantidades de tuercas; combates intergalácticos a bordo de una nave espacial y nuevos niveles cuyos escenarios esféricos son la nota discordante e «irracional» del juego. Aspectos que han hecho alargar la vida del título un 50% más de lo que ofreció el primer *Ratchet & Clank*. Gráficamente ha sido mejorado, pues posee un motor más potente capaz de realizar barridos progresivos y de producir niveles más extensos sin ralentizaciones y con una mejor iluminación. Además, esta nueva versión ofrece una vista en formato 16:9.



↑ ON

Insomniac ha añadido ciertas dosis de RPG al hacer que los personajes y armas evolucionen. Los «mundos esfera» son muy originales.

↓ OFF

A simple vista puede parecer que apenas se han incluido novedades y da la sensación de que estamos jugando a una ampliación de R&C.

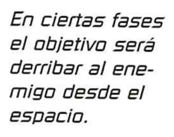




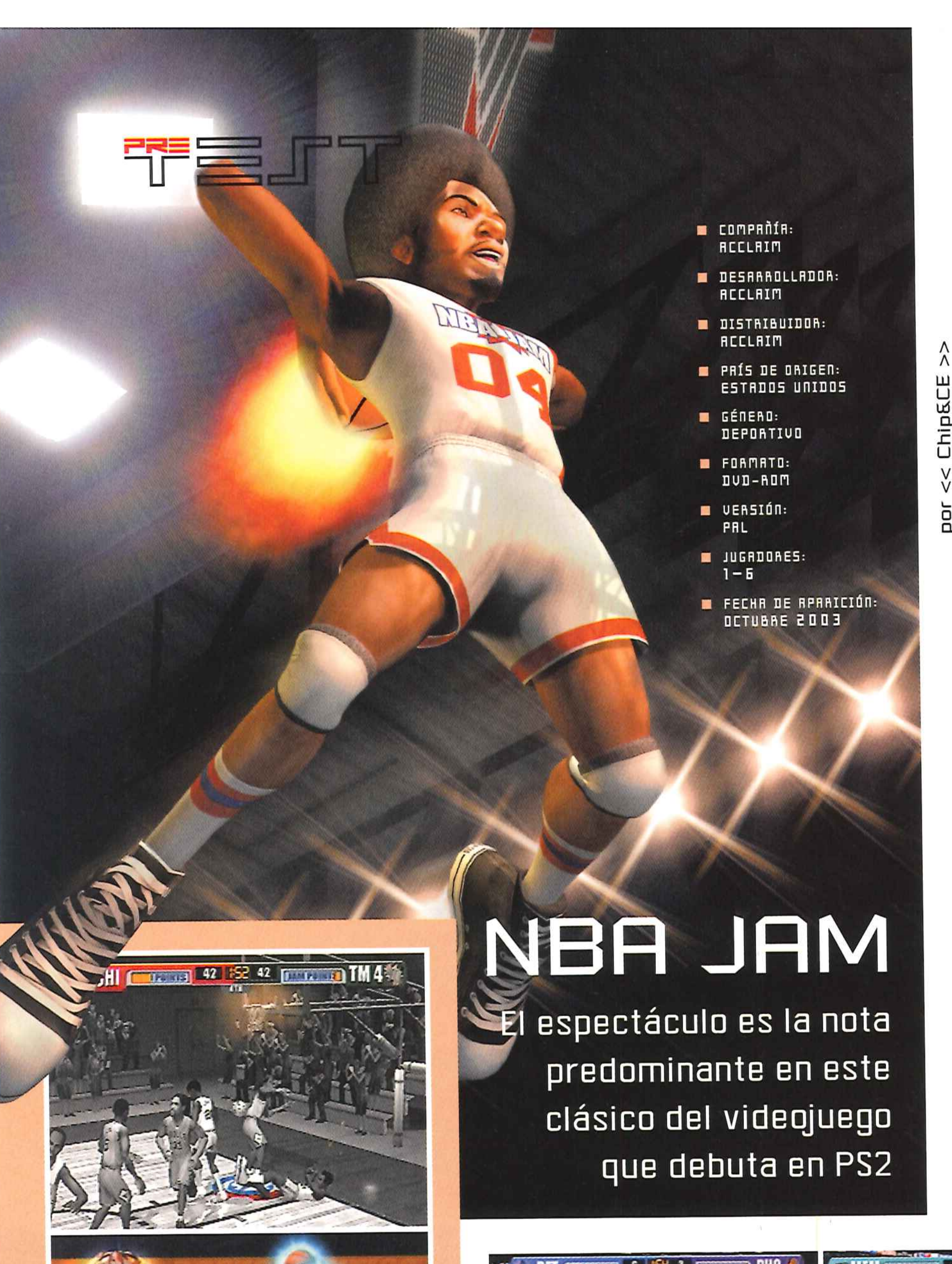
<La inclusión de minijuegos y de niveles más extensos ofrecen un 50% más de juego que el original>







En ciertas fases el objetivo será derribar al enemigo desde el espacio.



PRE TEST

- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- DESARROLLADOR: ACCLAIM
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-6
- FECHA DE APARICIÓN: OCTUBRE 2003

NBA JAM

El espectáculo es la nota predominante en este clásico del videojuego que debuta en PS2

por << Chip&CE >>



OPCIONES

Entre las opciones puede mencionarse un completo Editor de jugadores y la posibilidad de adquirir premios extraordinarios.



NBA Jam es uno de los títulos míticos dentro del mundo de los videojuegos gracias a una original recreativa. Desde que en 1992 dio el salto al mundo de las consolas, con una versión para 16 *bits*, todos los soportes han tenido en su catálogo algún representante del mencionado juego. Es más, se trata de un programa que ha creado un estilo y que ha sido imitado tanto en títulos de baloncesto como en otros deportes. Prueba de ello es que en **PS2** ya existen tres programas con una mecánica de juego similar (las dos entregas de *NBA Street* y *NBA Hoopz*). Así, tanto el nuevo *NBA Jam* como los citados títulos coinciden en los elementos básicos de la saga; reducción de las dimensiones del campo y del número de jugadores por equipo, eliminación de fueras de banda y de faltas personales, y saltos estratosféricos. El juego que nos ocupa presenta entre sus particularidades la inclusión de un modo Leyendas en el que aparecen los jugadores que han hecho historia en la NBA. Este modo cuenta con el aliciente de incluir una amplia gama de canciones con las que se recoge el estilo musical de las distintas décadas. Además, las estrellas actuales de la NBA también están presentes. Entre ellas aparece **Gasol** aunque, dado que cada equipo cuenta sólo con seis o siete jugadores, no ha sido recogida la presencia de **Raúl López**. Sobre la cancha, el juego mantiene la frescura que caracteriza a la saga, incluyendo mates increíbles y facilitando la realización de *Alley-Hoop*. En definitiva, se trata de una actualización del clásico de **Acclaim** en el que se hace un guiño al pasado. Recomendado para los que disfruten rememorando a las grandes estrellas de la NBA.

↑ ON 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

La impresionante banda sonora incluida en el modo Leyendas ofrece, durante los partidos, canciones que han marcado una época.

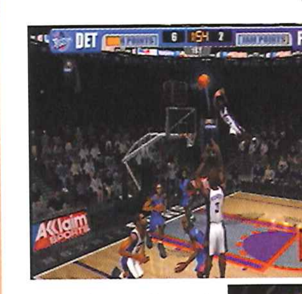
↓ OFF 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

En el apartado gráfico los movimientos de los jugadores presentan un comportamiento irregular.

Un modo para nostálgicos

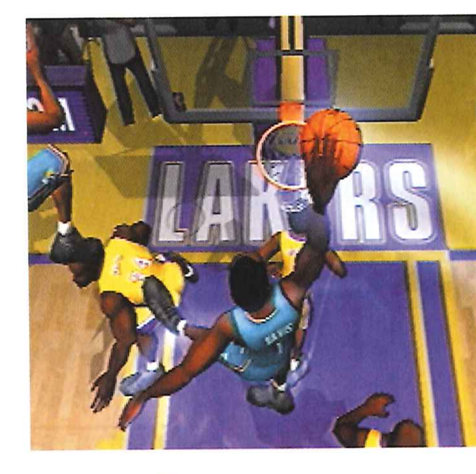
Están presentes desde Bill Rusell a Pau Gasol

El modo Leyendas permite enfrentarnos con los más grandes de la NBA. Los jugadores llevan las equipaciones y cortes de pelo de la época. Además, la música y las retransmisiones se han adaptado a los tiempos, por lo que se incluyen partidos en blanco y negro.

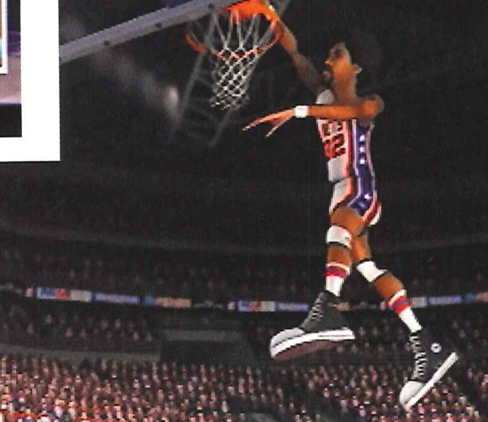


Se mantiene la velocidad y el ritmo de juego que caracteriza a la saga NBA Jam.

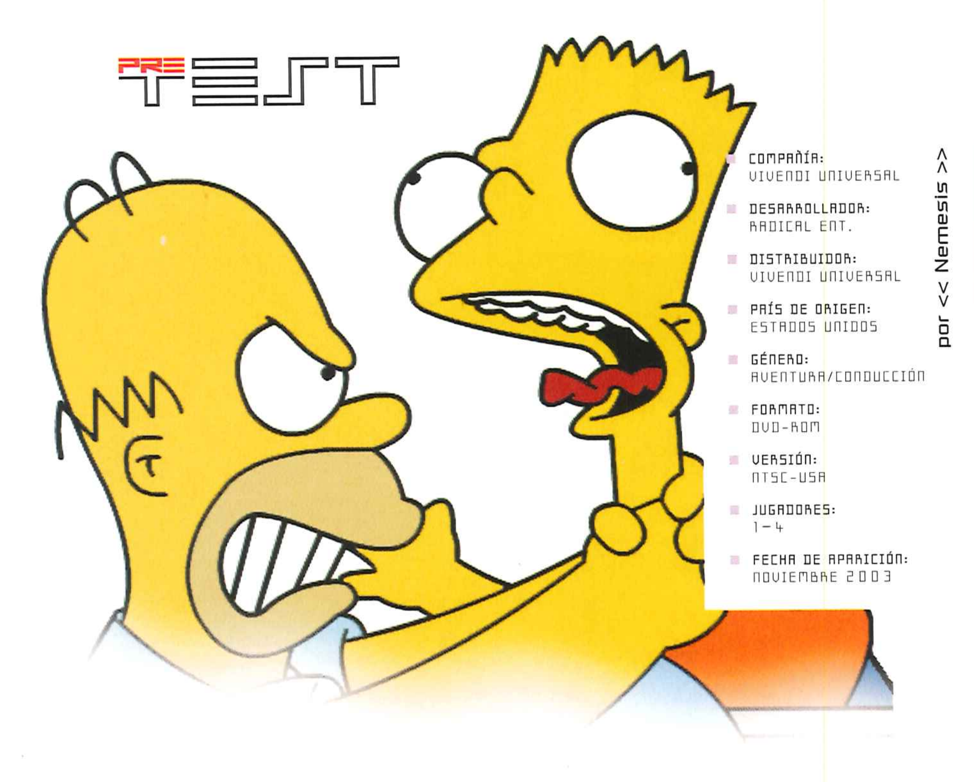




<Se incluye a Pau Gasol, aunque no a Raúl López>




PUMA
pumaesp.com



- COMPAÑÍA: VIVENDI UNIVERSAL
- DESARROLLADOR: RADICAL ENT.
- DISTRIBUIDOR: VIVENDI UNIVERSAL
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: AVENTURA/CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1-4
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2003

por << Nemesis >>

THE SIMPSONS HIT & RUN

Por fin, la mejor serie de TV de la historia inspira un juego a su altura



¿Un juego bueno de *Los Simpson*? ¿Esta gente ha bebido? No os preocupéis, ni estamos locos ni nos ha sobornado nadie. La cruda realidad es que por fin alguien ha creado un videojuego digno del carisma y calidad de la serie creada por **Matt Groening**. Y sin un solo defecto (no como en el caso de *Road Rage*). ***The Simpsons Hit & Run*** es una «adaptación» (por no decir copia) de la mecánica de *Grand Theft Auto 3* trasladada al universo de *Los Simpson*. A lo largo de una aventura estructurada en más de 56 misiones, tendrás la posibilidad de controlar a cuatro miembros de la familia **Simpson** (**Homer**, **Marge**, **Bart**, **Lisa**) y a **Apu**, el tendero del badulaque. El desarrollo es 100% *GTA*, pero sin violencia, y con situaciones y diálogos realmente divertidos, obra del equipo de guionistas de la serie. Conduce y roba hasta 40 vehículos diferentes, mientras interactúas con numerosos secundarios de la serie: el jardinero **Willy**, **Cletus**, **Milhouse**, etc. Participa en las carreras organizadas por las hermanas de **Marge** para conseguir dinero extra y visita las localizaciones más conocidas del *show* de TV, desde la central nuclear a la casa del **Sr. Burns**, del badulaque a la taberna de **Moe**. Un verdadero sueño para los *fans* de la serie y un deslumbrante espectáculo visual en el que por primera vez se han utilizado texturas y un motor gráfico decente para dar vida al bullicioso *Springfield*. No es de extrañar que la prensa especializada de todo el planeta esté destacando este juego como una de las grandes sorpresas de 2003. Y lo mejor, es que **Vivendi Universal** está trabajando para incorporar el mismo doblaje al castellano que el de la serie.

ON (01–08)
Por fin un videojuego de Los Simpson tan divertido de jugar como notable en su acabado gráfico. Es demasiado bonito para creerlo.

OFF (01–02)
¿Podrá Hit & Run hacer olvidar más de una década de bodrios inspirados en Los Simpson?





Springfield

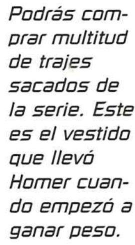
Visita sus lugares más emblemáticos
El hogar de los **Simpson**, la taberna de **Moe**, el badulaque, la tienda de cómics... Podrás entrar en todos ellos.



Visitarás infinidad de localizaciones inspiradas en la serie.

Podrás comprar multitud de trajes sacados de la serie. Este es el vestido que llevó Homer cuando empezó a ganar peso.

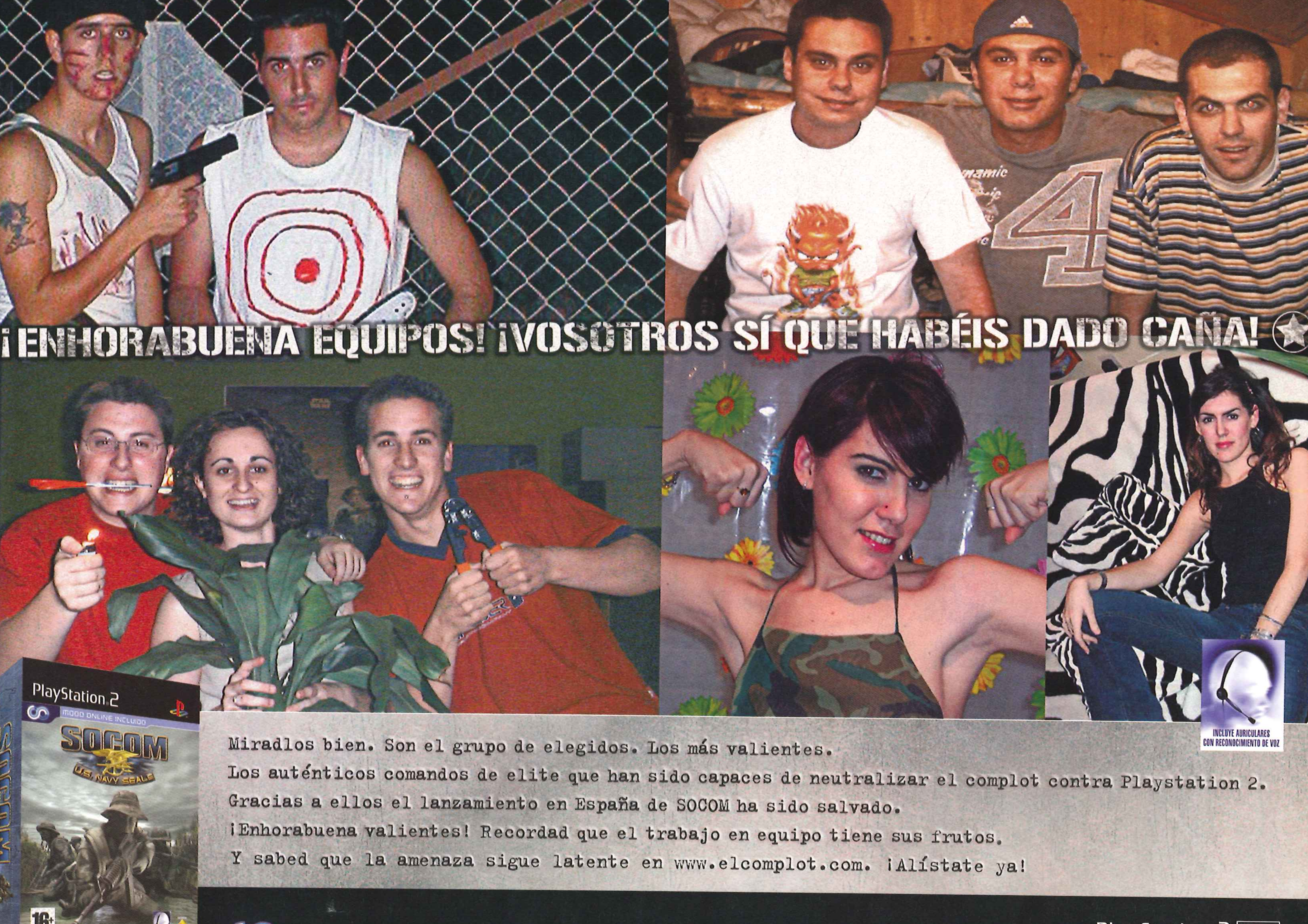








40 VEHÍCULOS
Muchos de ellos extraídos de la serie: el Cañonero 4x4 de **Marge**, el coche familiar de los **Simpson**, el tractor de **Willie**, la furgoneta de **Cletus**...


¡ENHORABUENA EQUIPOS! ¡VOSOTROS SÍ QUE HABÉIS DADO CAÑA!
Miradlos bien. Son el grupo de elegidos. Los más valientes.
Los auténticos comandos de elite que han sido capaces de neutralizar el complot contra Playstation 2.
Gracias a ellos el lanzamiento en España de SOCOM ha sido salvado.
¡Enhorabuena valientes! Recordad que el trabajo en equipo tiene sus frutos.
Y sabed que la amenaza sigue latente en www.elcomplot.com. ¡Alístate ya!
PlayStation 2
MODO ONLINE INCLUIDO
SOCOM
U.S. NAVY SEALS
16+
www.elcomplot.com
Modo online incluido, a través de banda ancha con adaptador de red (Ethernet para PlayStation 2). Auriculares incluidos.
INCLUYE AURICULARES CON RECONOCIMIENTO DE VOZ
PlayStation 2
EL OTRO LADO
es.playstation.com



007 TODO O NADA

Bond en su segunda aventura exclusiva para consola

- COMPAÑÍA: ELECTRONIC ARTS
- DESARROLLADOR: ELECTRONIC ARTS
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-4
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2003

por << Doc >>



Electronic Arts vuelve a crear una nueva aventura para **James Bond**, no aparecida en cines, con un **Pierce Brosnan** virtual como protagonista. En esta ocasión, se ha sustituido la perspectiva en primera persona (asociada inequívocamente a **Bond** desde la aparición del mítico *GoldenEye*) por una en tercera persona. Diseñado en conjunción por un equipo interno de **EA** (aproximadamente un 60% del juego) y el equipo desarrollador de *Need For Speed* (los niveles de conducción: el 40% restante), **Electronic Arts** promete satisfacer tanto a los fanáticos del agente *007* como a los aficionados a las aventuras del estilo *Metal Gear Solid*. Al igual que en el título de **Konami**, **Bond** tendrá que hacer uso de todo tipo de armas, golpes y sobre todo del sigilo, así como los más increíbles aparatos diseñados por **Q**, *items* de todo tipo y las posibilidades del entorno que le rodea. La compañía ha incluido en su original guión personajes famosos de la saga como **Tiburón** y escenas de lo más sorprendentes, casi imposibles de llevar intactas a la gran pantalla; como la que nos coloca enganchado a un cable, corriendo verticalmente por un edificio y escapando de las llamas en una de sus plantas mientras disparamos a todos los enemigos que se cruzan en nuestro camino. ***007: Todo O Nada*** ofrece un modo de juego cooperativo para dos jugadores y un multijugador para cuatro personas. Mientras que en el doblaje de la versión americana del juego participarán **John Cleese**, **Shannon Elizabeth**, **Judy Dench** y **Pierce Brosnan**, aún no sabemos si la versión PAL de ***007: Todo O Nada*** tendrá las mismas voces de las últimas entregas cinematográficas de **Bond**.

↑ ON 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10
Al fin se ha abandonado la perspectiva en primera persona y se ha optado por un sistema de juego similar al de Metal Gear Solid 2.

↓ OFF 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10
Si las películas de James Bond te parecen excesivamente fantásticas, no esperes menos de 007: Todo O Nada.

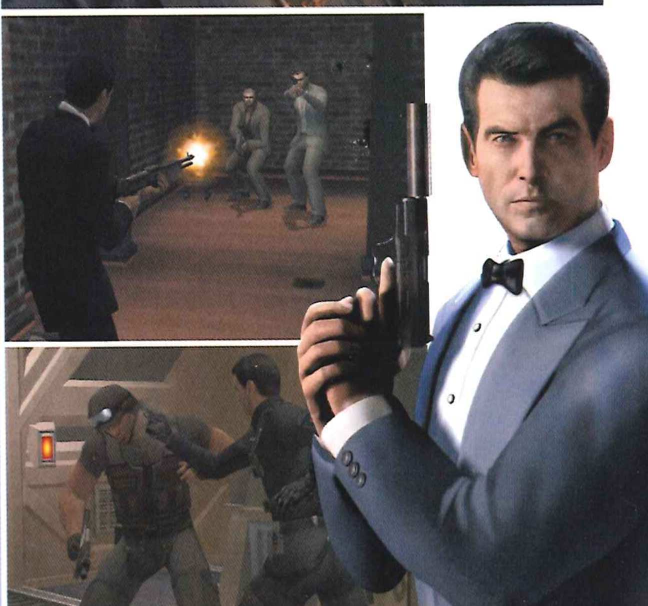
CONDUCCIÓN

007 conducirá vehículos como una *Triumph Daytona 600*, un *Porsche Cayenne* y un *Aston Martin Vanquish* en los niveles de conducción del juego.



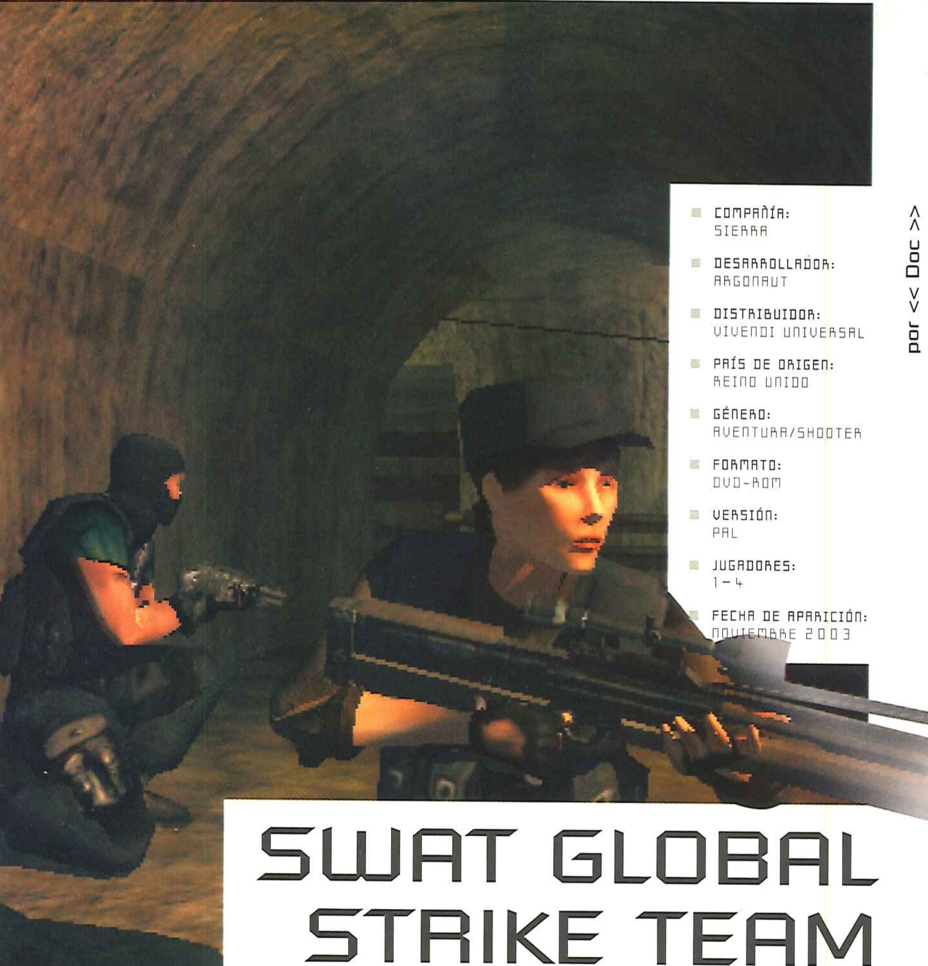
Todo O Nada promete ser más espectacular aún que los filmes de Bond.





ENEMIGOS

Electronic Arts se ha permitido el lujo de incluir a personajes como el famoso **Tiburón**.



- COMPAÑÍA: SIERRA
- DESARROLLADOR: ARGONAUT
- DISTRIBUIDOR: VIVENDI UNIVERSAL
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: AVENTURA/SHOOTER
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1-4
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2003

SWAT GLOBAL STRIKE TEAM

Los creadores de Starwing dan una nueva vuelta de tuerca a los shoot'em-up en primera persona

por << Doc >>

SWAT GLOBAL STRIKE TEAM

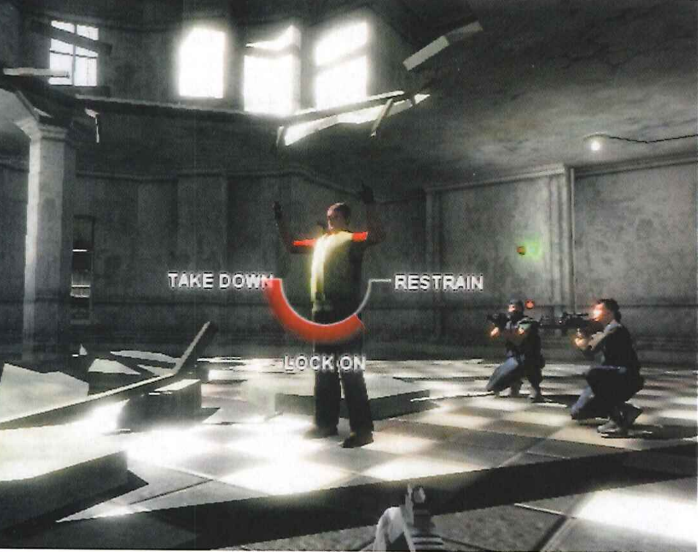
Inspirados en la saga *SWAT* aparecida para **PC**, los programadores de **Argonaut** han evolucionado, una vez más, un género que lleva meses falto de novedades. ***SWAT Global Strike Team*** se desarrolla de un modo similar a los títulos creados para ordenador, haciendo uso de una perspectiva en primera persona y ofreciendo la experiencia *FPS* más real posible, aunque se ha procurado disminuir al máximo las posibilidades de configuración. ***SGST*** ha dejado atrás toda la configuración de equipo y de misiones, ofreciéndonos un pequeño grupo *SWAT* de tres personas y una reducida (aunque muy completa) selección de armamento para simplificar el comienzo y el desarrollo de cada una de las misiones. Sin duda alguna, lo más impresionante del título de **Argonaut** es el modo en el que podremos dar órdenes a nuestros dos compañeros; haciendo uso de un micrófono USB podremos ordenar, en tiempo real y sin pulsar ningún botón, a nuestros compañeros que ataquen, abran puertas, arresten a un sospechoso o inmovilicen a un inocente, etc. Los comandos de voz cobran especial importancia a la hora de arrestar enemigos ya que, al igual que para dar órdenes a nuestros compañeros, podremos apuntar a un sospechoso mientras gritamos «¡alto, policía!» o «¡suelta el arma!» y, dependiendo del nivel de «rendición» del personaje (señalado con una barra), éste se entregará o atacará. Junto a este sofisticado sistema de reconocimiento de voz encontraremos un avanzado *engine* 3D capaz de aumentar o disminuir nuestra capacidad de visión dependiendo del brillo del entorno y de un sistema de adaptación visual virtual increíblemente real.

↑ ON 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

El sistema de reconocimiento de voz añade un nuevo nivel de interacción y realismo al género de los shoot'em-up en primera persona.

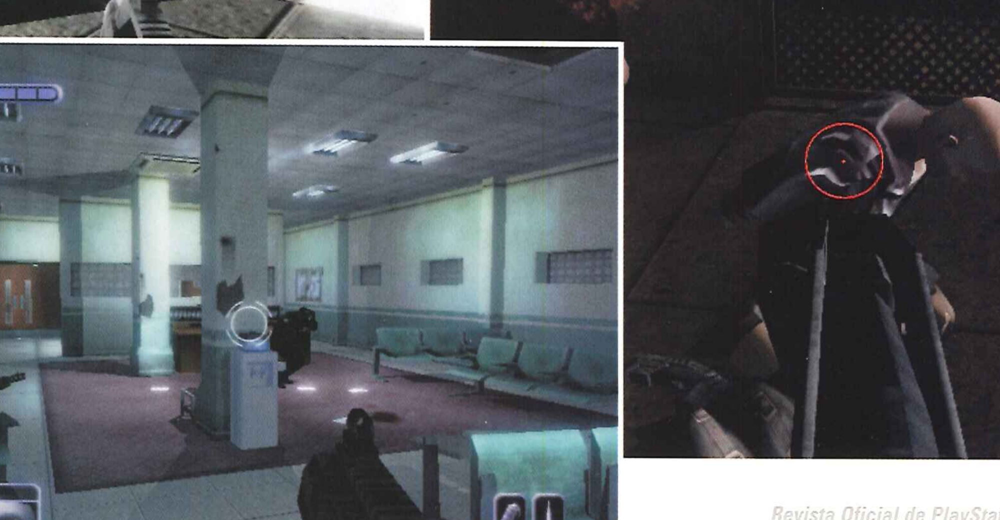
↓ OFF 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

Aunque permitirá subir nuestras puntuaciones en un ranking en Internet, carece de un modo multijugador On-line.





Tendrás que hacer que se rindan los enemigos gritando «¡Al suelo, policía!».



COMANDOS DE VOZ
Al apuntar a determinados lugares, el juego nos dará la oportunidad de dar órdenes de viva voz a cualquiera de nuestros dos compañeros.



- COMPAÑÍA: EMPIRE
- DESARROLLADOR: RAZOR WORKS
- DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: ARCADE
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1-2
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2003

FORD RACING EVOLUTION

El juego de coches de Ford

por << Jasón >>



Los amantes del volante podremos disfrutar con esta mezcla especial de modelos *Ford* en este *arcade* de conducción desarrollado por **Razor Works** que promete grandes sensaciones por todo tipo de terrenos. El buen modelado de los 32 vehículos cuenta con los detalles característicos de cada coche, así como sus prestaciones, pudiendo elegir modelos situados entre los finales de los cuarenta y la actualidad, incluyendo clásicos, prototipos, *Off Road, tuning* y competición. Los ocho tipos de carrera que contiene ***FRE*** rompen la monotonía en la conducción típica ofreciendo la carrera estándar, la eliminación, el duelo, perseguir la estela de tu oponente, conos tipo autoescuela, recoger tiempo, seguir una línea y contra el crono. La sensación de velocidad y la estudiada dinámica de movimientos se conjugan perfectamente con los elaborados escenarios de la montaña, la jungla o el desierto. Los espectaculares efectos de sonido potencian el conjunto para subirnos la adrenalina en cada carrera destacando los producidos por los motores de gran cilindrada. Dentro de los modos principales, podremos elegir carrera rápida, multijugador o un jugador, siendo esta última la que contiene *Ford Challenge*, competición evolutiva donde conseguiremos todos los modelos, y *Ford Collection*, competición personalizable en la que podremos utilizar los vehículos conseguidos en el anterior modo.

<Podremos conducir un total de 32 vehículos Ford de todas las épocas>

ON (01 02 03 04 05 06 07 08 09 10)

Excelentes gráficos y espectaculares efectos sonoros los que posee este arcade de múltiples modalidades basado en la marca Ford.

OFF (01 02 03 04 05 06 07 08 09 10)

Poca cantidad de vehículos y sólo posee dos perspectivas de conducción.

Off Road

Otro estilo de conducción

Barro y arena disminuirán la velocidad y complicarán la conducción con peligro de trompo y continuos contravolantes para mantener la trazada, para poder superarlo contaremos con diferentes *pick-ups*, un *buggy* y el *Focus Rallycar*.





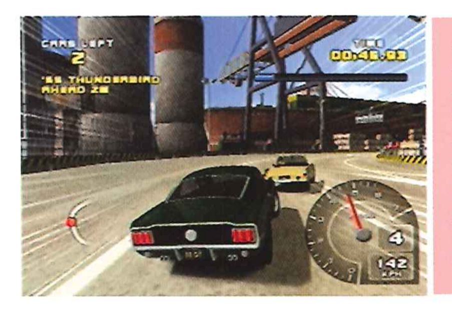


La sensación de velocidad está más que lograda.

<Ford RE es uno de los juegos de coches más brillantes de PS2>



Los fabulosos modelos de Ford han sido plasmados con todo tipo de detalles.



Dentro de los tipos de carrera encontraremos Drafting donde tendremos que eliminar uno por uno los contrincantes situándonos justo detrás, en la estela de la turbulencia.

CENTRO MAIL





AHÓRRATE 39,95

99,95

FORMULA ONE 2003
+ VOLANTE SPEEDSTER 3







AHÓRRATE 14,95

99,95

+ SOCOM
+ HEAD SET
+ NETWORK ADAPTOR



Lanzamiento 22 de septiembre

59,95

RESERVA JUDGE DREDD y Llévate el COMIC OFICIAL en edición de lujo de REGALO



Lanzamiento 22 de septiembre

59,95

RESERVA COLIN McRAE RALLY 04 y Llévate un CUADERNO con las NOTAS del COPILOTO de REGALO



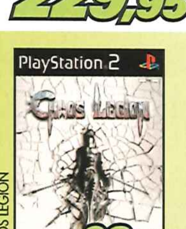


Lanzamiento 29 de Septiembre

59,95

RESERVA WARHAMMER 40.000 FIRE WARRIOR y Llévate una MINIATURA del Ejército Tau de REGALO

AHÓRRATE 29,95



PS2
+ GT3
+ TEKKEN 4

229,95

AHÓRRATE 16,95



PS2 +
DVD EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES

209,95

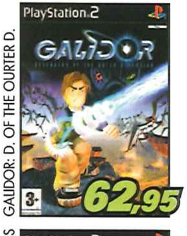




PS2
+ DARK CHRONICLES

AHÓRRATE 19,95

239,95



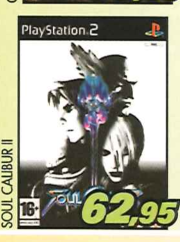
PS2 SILVER
+ DUAL SHOCK

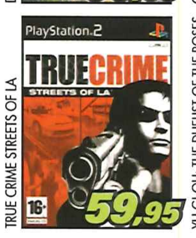
229,95

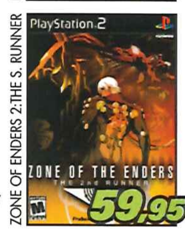
NOVEDADES



- CHAOS LEGION 62,95
- CONFLICT DESERT STORM II 59,95
- DARK CHRONICLE 59,95
- DRAGON'S LAIR 3D 59,95
- GALIDOR: D. OF THE OURTER D. 62,95
- INDIANA J. Y LA T. DEL EMPERADOR 64,95





- MACE GRIFFIN: BOUNTY HUNTER 59,95
- SOUL CALIBUR II 62,95
- THE ITALIAN JOB 59,95
- TRUE CRIME STREETS OF LA 59,95
- YU-GI-OH: THE DUELIST OF THE ROSES 59,95
- ZONE OF ENDERS 2: THE S. RUNNER 59,95

SUPER OFERTAS





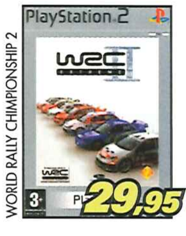




- COLIN McRAE RALLY 3 29,95
- EL S. DE LOS A.: LAS DOS TORRES 29,95
- FINAL FANTASY X 29,95
- JAMES BOND 007 NIGHTFIRE 29,95
- KINGDOM HEART 29,95
- MEDAL OF HONOR: FRONTLINE 29,95





- METAL GEAR SOLID 2 29,95
- PRO EVOLUTION SOCCER 2 29,95
- RATCHET &CLANK 29,95
- SPIDER-MAN 29,95
- TEKKEN 4 29,95
- WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2 29,95

Nuevas tiendas

ALICANTE
Elche C.C. Aljup. Local B-75 C/ Jacarilla s/n
ALMERIA
El Ejido C.C. El Copo. Local 106 + 107 ✆950 480 230
CÓRDOBA
Córdoba C.C. La Sierra. C/ Poeta E. Prados, s/n ✆957 273 331
FUERTEVENTURA
Antigua C.C. Atlántico. Ctra. de Jandia, km 11 ✆928 160 072
MÁLAGA
Vélez-Málaga C.C. El Ingenio. L- B-45. Salida 272 ✆952 541 178
PONTEVEDRA
Vigo C.C. O Troncal. PROXIMA APERTURA
STA. CRUZ DE TENERIFE
Tenerife C.C. Meridiano. C/Aúrea Díez Flores s/n ✆922 204 350

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Ferrol C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara. ✆981 386 480
Santiago de Compostela C.C. Area Central, ✆981 575 512
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
- C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ✆965 114 186
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984
ALMERIA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
ASTURIAS
Gijón C.C. Los Fresnos, L. B-63 ✆985 151 242
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
ÁVILA
Avila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n ✆920 219 108
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
• C/ Bolsería, 10 ✆971 727 663
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Hospitalet C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79 ✆932 590 229
Manresa
• C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
• C.C. Carrefour ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
San Fernando C.C. Bahía Sur. L. C-17/18 ✆956 592 528
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CIUDAD REAL
Ciudad Real C.C. El Parque-Eroski ✆926 227 354
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba, Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
CUENCA
Cuenca C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60 ✆969 225 031
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAEN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
• C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948
• C.C. El Muelle ✆928 265 416
Lanzarote-Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Alcorcón C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ✆916 194 424
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
Cartagena C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PALENCIA
Palencia C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37 ✆979 730 464
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Aldaia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345 ✆961 920 002
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Barakaldo C.C. Max Center. Bº. Kareaga, s/n loc.A-21 ✆944 970 220
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271
Zaragoza C.C. Augusta. Av. de Navarra, 180 ✆976 312 988

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes del 1 al 31 de octubre.

pedidos por internet www.centromail.es

Impuestos incluidos

- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- DESARROLLADOR: ST. CHELTENHAM
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: SEPTIEMBRE 2003

por << Doc >>

XGRA

La nueva dimensión del más rápido simulador de conducción aparecido en PS2

La saga de conducción que comenzara en **Nintendo 64** regresa a **PlayStation 2** con la entrega más jugable y completa. ***XGRA*** (*Extreme Gravity Racing Association*) sigue las pautas impuestas por sus predecesores, pero añade a su desarrollo un alto componente de aventura, a la vez que la velocidad de las motos se ha visto reducida en favor de un control más preciso, dando así más posibilidades de decidir la victoria en los escenarios con el uso de las armas. El nuevo modo Historia del título de **Acclaim** te permitirá mostrar tus habilidades en los tres primeros circuitos para luego unirte a uno de los equipos disponibles. Éstos te ofrecerán una nueva moto (cada una con sus características y armas) y un contrato con determinadas cláusulas que deberás cumplir en cada circuito. Dicho contrato nos obligará a destruir un determinado cartel publicitario del escenario, llegar en una determinada posición e incluso eliminar a un corredor determinado de un equipo contrario. Cuidado, ya que la personalidad con la que han sido dotados los componentes de los demás equipos les permitirá recordarte si les atacas y puedes crearte enemistades innecesarias entre todos los demás participantes en las carreras. ▮

LA PUESTA A PUNTO
Tres simples parámetros determinarán la respuesta de nuestro vehículo en los diferentes circuítos. Ahora, las armas se consiguen en carrera.

↑ ON 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10
La velocidad se ha disminuido ligeramente con rerspcto a XGIII en favor del control y la jugabilidad.

↓ OFF 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10
Sigue resultando indispensable conocerse al dedillo cada uno de los circuitos para no chocar continuamente con los laterales de la pista.

<Se ha reducido la velocidad de las motos con respcto a XGIII en favor de la jugabilidad de XGRA>

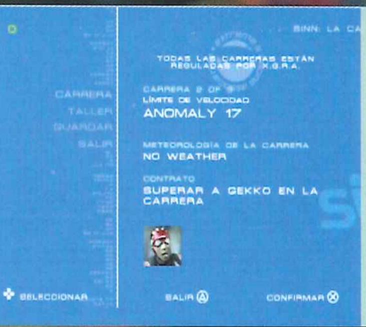

La arquitectura de los circuitos ha sido mejorada con respecto a XGIII, tanto visualmente como a la hora de controlar nuestra moto.

El nuevo modo Historia

Cumple tu contrato y juega en equipo

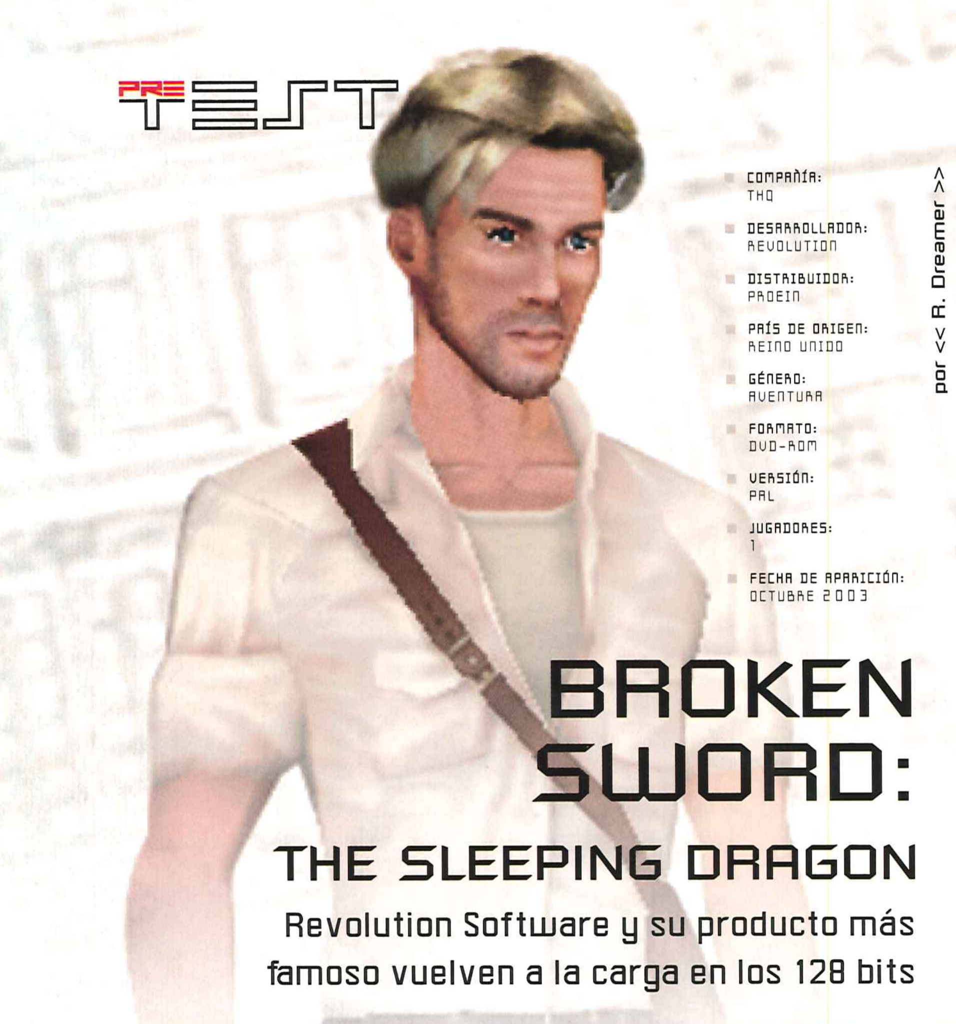
Tras demostrar tu habilidad en los primeros circuitos, de carácter «libre», serás contratado por uno de los equipos participantes en las carreras. Una vez contratado, deberás cumplir extraños requisitos como destruir una determinada valla publicitaria del circuito o deshacerte de un participante específico de otro equipo.







DE VENTA EN GRANDES SUPERFICIES Y TIENDAS ESPECIALIZADAS. Más información en: TEL.: 91 144 0660 - www.hnostromo.com



- COMPAÑÍA: THQ
- DESARROLLADOR: REVOLUTION
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: AVENTURA
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: OCTUBRE 2003

BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON

Revolution Software y su producto más famoso vuelven a la carga en los 128 bits

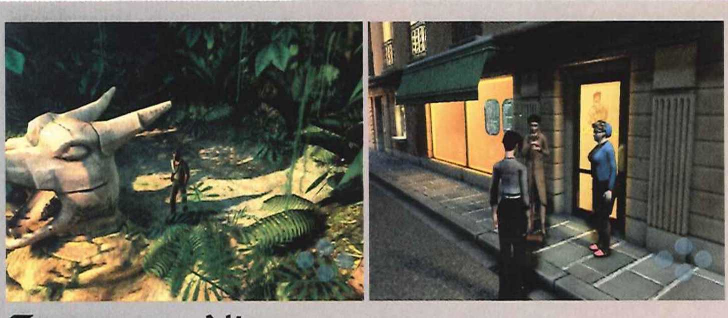
por << R. Dreamer >>



Broken Sword ha sido la aventura que mejor acogida ha tenido en la historia más reciente de las consolas. Un territorio vedado exclusivamente para juegos de plataformas, deportivos y otros títulos de acción se rindió ante la excelente calidad de los dos primeros *Broken Sword* que junto a un característico humor desplegaron con maestría todos los elementos clásicos del género de aventuras. Con ***Broken Sword: The Sleeping Dragon***, **Revolution** da un salto cualitativo introduciendo la saga en el mundo de las tres dimensiones. Y aunque se trata de una aventura con todas las de la ley, sus creadores han desarrollado una interfaz innovadora. Cuatro iconos situados en la esquina inferior derecha de la pantalla (correspondiendo cada uno a un botón del *DualShock 2*) nos servirán para controlar las acciones de cada uno de los protagonistas del juego de una forma intuitiva, así que sólo tendremos que preocuparnos de agudizar nuestro ingenio para resolver las diferentes situaciones y enigmas que nos salgan al paso. Pero no todo iban a ser innovaciones en esta tercera entrega de la saga. **Revolution** ha rescatado a **George** y a **Nico** para que vuelvan a protagonizar esta aventura, un viaje alucinante que les conducirá por diferentes lugares, desde **París**, pasando por los castillos de **Praga** o el pueblo de **Glastonbury**. Esta vez su misión será desvelar los secretos del Dragón Durmiente para evitar que una catástrofe sin precedentes amenace a la humanidad.

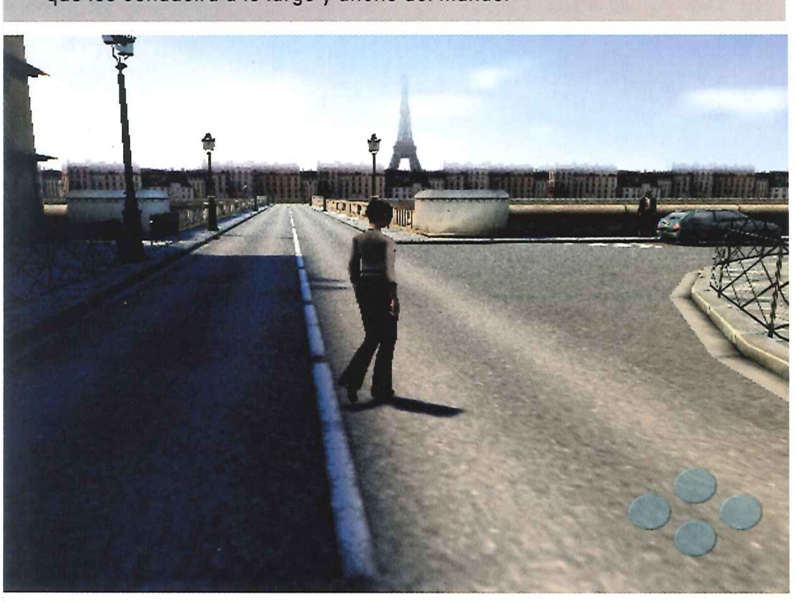
↑ ON (01 02 03 04 05 06 07 08 09 10)
El entorno tridimensional le da un nuevo tono a la saga así como la interfaz y el sistema de juego.

↓ OFF (01 02 03 04 05 06 07 08 09 10)
Problemas de detección de objetos y una acción poco dinámica, aunque puede ser porque la versión analizada no estaba muy avanzada.



George y Nico
Dos viejos conocidos

Tanto **George** como **Nico** ya se conocían de las anteriores entregas de la saga *Broken Sword*. Y de nuevo la pareja se ve envuelta en una aventura cargada de intriga y misterio que les conducirá a lo largo y ancho del mundo.

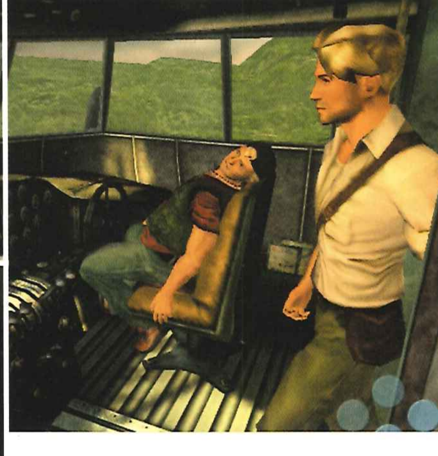






El viaje comienza con el protagonista buscando la mejor manera de abandonar un avión a punto de caer por un precipicio.









<George y Nico vuelven a estar juntos frente a un misterio>

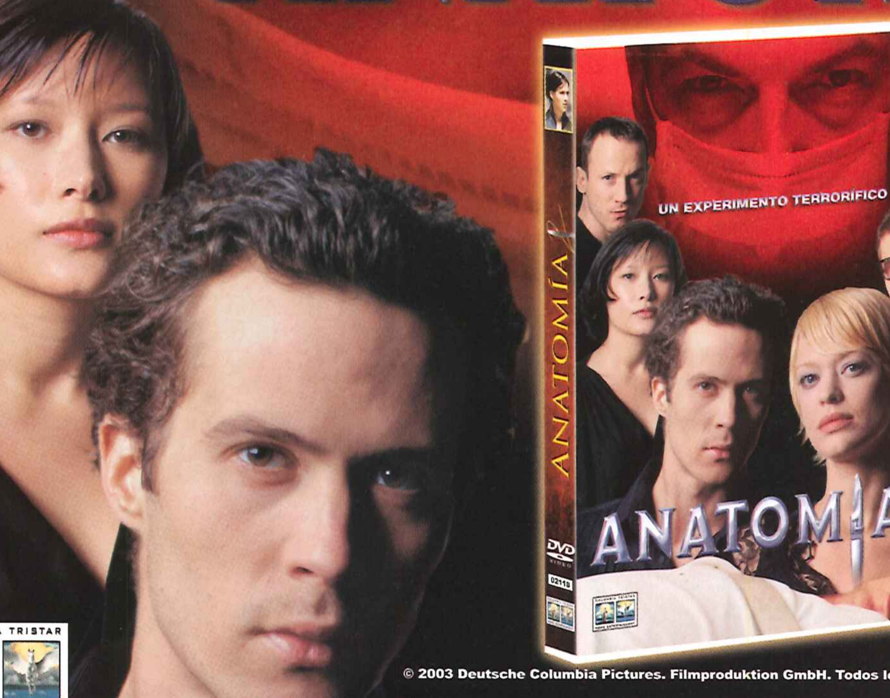




el CINE más ESCALOFRIANTE en Octubre en



ANATOMIA 2



www.columbiatristarvideo.es



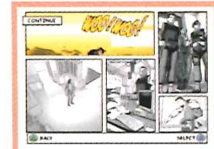


- COMPAÑÍA: UBI SOFT
- DESARROLLADOR: UBI SOFT FRANCE
- DISTRIBUIDOR: UBI SOFT
- PAÍS DE ORIGEN: FRANCIA
- GÉNERO: SHOOT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC-USA
- JUGADORES: 1-4
- FECHA DE APARICIÓN: OCTUBRE 2003

por << Doc >>

XIII

El cómic de Van Hamme y Vance se convierte en el shoot'em-up del año



El título creado por **Ubi** y basado en el famoso cómic creado por **Van Hamme** y **Vance** da el pistoletazo de salida a nueva generación de *shoot'em-up* en primera persona. En breve podremos disfrutar de títulos como *Killzone*, cuyo apartado técnico promete superar todo lo visto anteriormente en **PS2** y, en otros soportes, la batalla estará reñida con juegos como *Half-Life 2* para **PC** y *Halo 2* en **Xbox**. ***XIII*** nos presenta una combinación de lo más original, con un motor gráfico gobernado por un vistoso efecto de *cell-shading*, una perspectiva en primera persona y una jugabilidad que va más allá del simple «avanza y mata» del que muchos de los títulos pertenecientes al género FPS (*First Person Shooter*) abusan. Junto a un control preciso y un argumento muy cinematográfico (de una profundidad que rivaliza con el famoso *Half-Life*) encontraremos detalles pocas veces vistos en un juego de sus características. Podremos recoger los cuerpos de los enemigos eliminados para ocultarlos, utilizar las armas que los enemigos dejan caer al morir e incluso hacer uso de todo tipo de elementos del entorno (en determinados escenarios, donde no podremos matar literalmente a los enemigos, podremos usar sillas o ceniceros para golpearlos y dejarlos fuera de combate). Que no os lleve a engaño su aspecto de dibujo animado, porque su profundo argumento, en el que nos veremos en la piel de un asesino que ha perdido su memoria, y su violento desarrollo (la sangre y las escenas truculentas están a la orden del día) hacen de ***XIII*** un título dirigido al público más adulto. ***XIII*** lo tiene todo para convertirse en el *shooter* del año, incluyendo voces y textos en perfecto castellano.

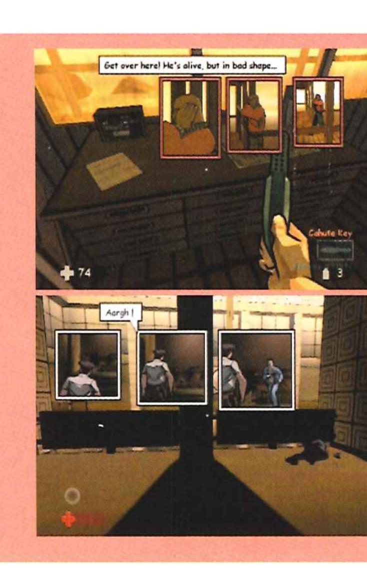
ON (01 02 03 04 05 06 07 08 09 10)
Su desarrollo añade una buena cantidad de elementos nunca vistos en el género FPS. Su estilo gráfico es de lo más original.

OFF (01 02 03 04 05 06 07 08 09 10)
Las cargas son algo lentas, pero suponemos que en la versión final este error será subsanado.

Para evitar eliminar a ciertos personajes, puedes utilizar objetos para noquearles.

El cómic en juego
La estética utilizada es de lo más original

El diseño del cómic se traslada a la pantalla de tu **PS2**, con efectos que muestran las acciones más importantes en viñetas, bocadillos que forman cada una de las frases que dicen los personajes y onomatopeyas que surgen con cada disparo, grito o paso de cualquiera de los enemigos del juego.



VÍDEOS
La introducción a cada uno de los niveles será presentada con trabajados vídeos con estética de cómic.

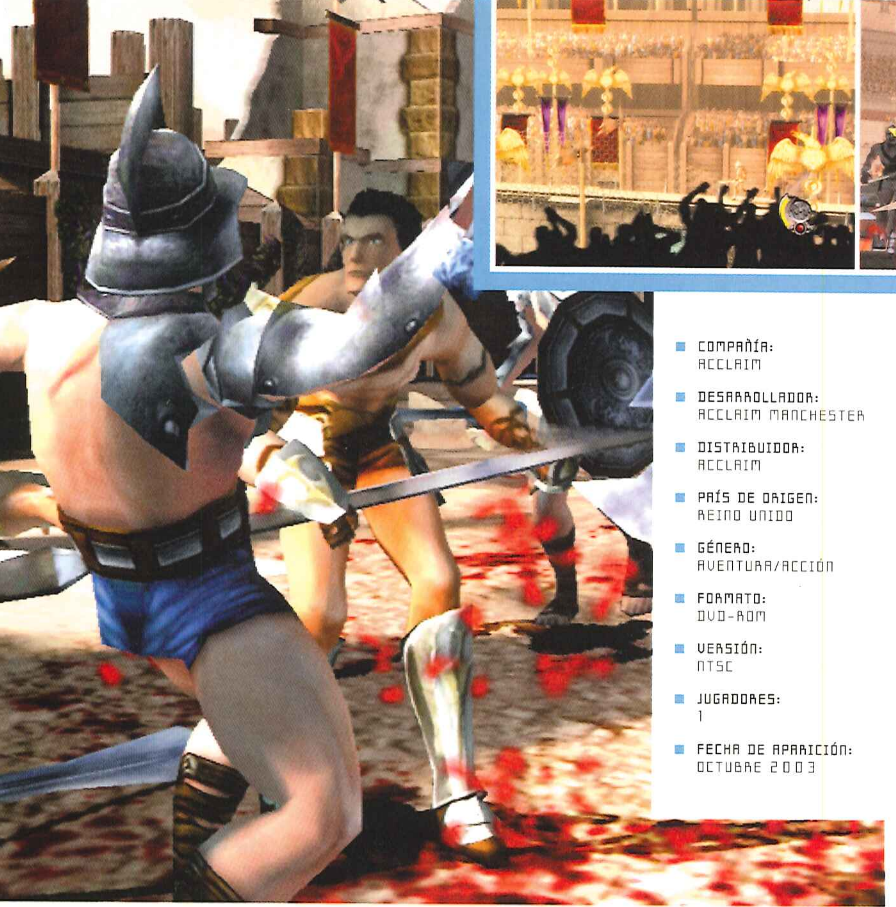
Al igual que en MGS2, podremos transportar a los enemigos muertos.



El Coliseo

La construcción romana más espectacular

De planta circular y enormes proporciones, podía acoger a casi 70.000 personas. En él se celebraban luchas de gladiadores y batallas navales.

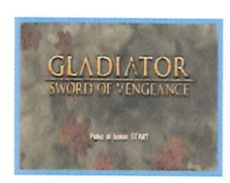


- COMPAÑÍA: ACCLAIM
- DESARROLLADOR: ACCLAIM MANCHESTER
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: AVENTURA/ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: NTSC
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: OCTUBRE 2003

por << Dani3po >>

GLADIATOR SWORD OF VENGEANCE

Acclaim resucita la moda del «peplum» en su última y espectacular producción para PlayStation 2



En el siglo segundo después de Cristo, el Imperio Romano atraviesa sus horas más bajas. El emperador **Trajano**, amado por el pueblo por su benevolencia, ha muerto. Su sucesor, el malvado **Arruntius**, amenaza con acabar con la estabilidad del Imperio a causa de su crueldad y ambición sin límites. Para conmemorar su llegada al trono, celebra una gran lucha de gladiadores en El Coliseo. Uno de estos temerarios luchadores es el protagonista, **Invictus**. Tras triunfar ante decenas de miles de personas, es requerido por **Rómulo** y **Remo**, protectores de **Roma**, para que termine con el reinado de terror del tirano y así devolver el esplendor perdido a su pueblo. Con esta premisa tan original arranca la última producción de los estudios ingleses de **Acclaim**. Controlando a **Invictus** bajo una perspectiva en tercera persona algo bastante alejada, tendremos que despachar decenas de enemigos tanto humanos (gladiadores rivales) como mitológicos (esqueletos, minotauros y demás seres). Con unos controles sencillos pero con muchas posibilidades de ataque, la ayuda de los dioses en forma de poderes especiales y varias armas para elegir, ***Gladiator*** promete acción a raudales en la época romana.

ON (01 02 03 04 05 06 07 08 09 10)

Tan intenso y espectacular como un arcade de los de antes, pero con suficiente variedad como para no resultar repetitivo.

OFF (01 02 03 04 05 06 07 08 09 10)

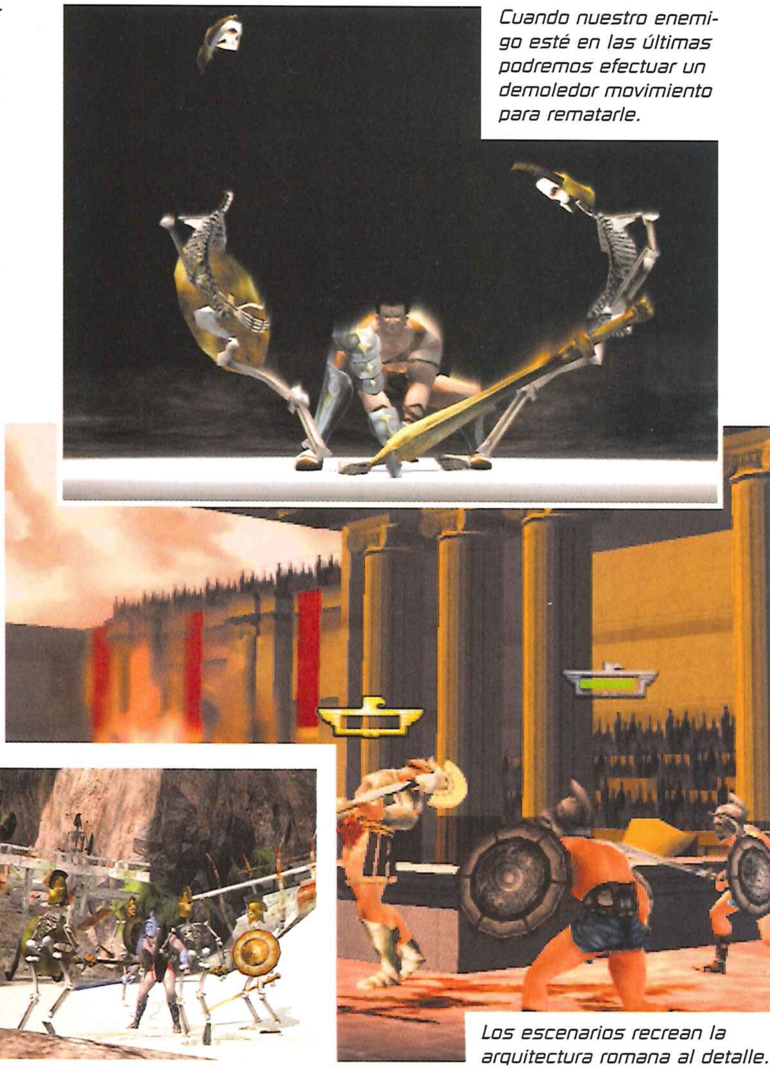
Los que busquen algo más de complejidad mejor que se decanten por otro título.







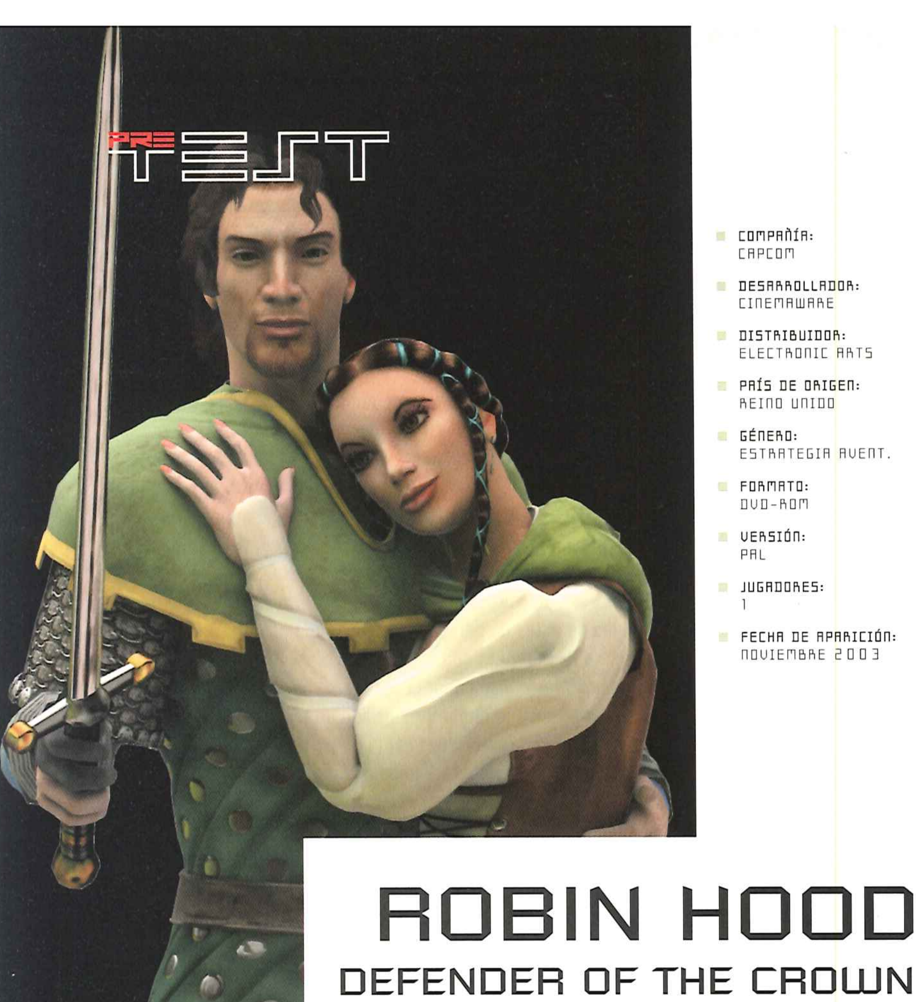
La sangre estará más que presente en el juego. Los combates contra los humanos teñirán la arena de rojo.



Cuando nuestro enemigo esté en las últimas podremos efectuar un demoledor movimiento para rematarle.

Los escenarios recrean la arquitectura romana al detalle.

PRE TEST



ROBIN HOOD
DEFENDER OF THE CROWN

La fenomenal adaptación para PlayStation 2 de todo un clásico del medievo digital

- COMPAÑÍA: CAPCOM
- DESARROLLADOR: CINEMAWARE
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: ESTRATEGIA AVENT.
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2003

por << R. Dreamer >>



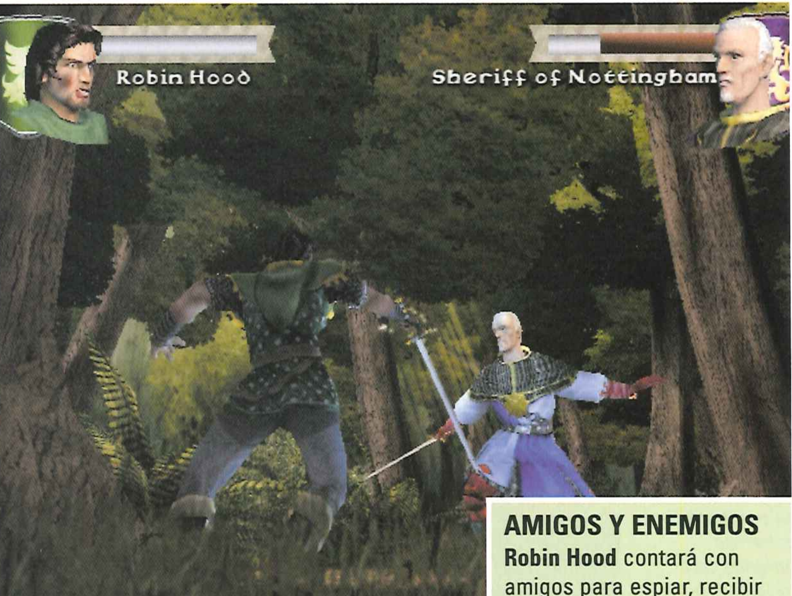
Cinemaware quizá no pueda presumir de tener un extenso catálogo, pero sí de contar en su haber con uno de los títulos más conocidos de toda la historia del videojuego: ***Defender Of The Crown***. El juego daba cuatro personajes a elegir para conquistar todos los condados de Inglaterra y restaurar en la corona a **Ricardo Corazón de León**. El desarrollo tenía lugar sobre un mapa en el que se podía declarar la guerra a otros señores feudales. La batalla transcurría en un tablero en el que se representaban las evoluciones de los ejércitos en liza. El número y la diversidad de nuestras tropas dependían del dinero obtenido en diferentes campañas, aunque también existía la posibilidad de participar en torneos en los que obtener fama y oro para nuestras arcas. Ahora, cuando han

<Todo un clásico rediseñado y adaptado para PlayStation 2>

pasado 17 años desde que este clásico viera la luz por primera vez para el **Commodore Amiga**, **Cinemaware** ha realizado una sorprendente versión para **PlayStation 2**. Se ha mantenido la misma estructura de juego, aunque el resultado final está años luz, visualmente, del original. Pero la compañía no se ha resignado a hacer nuevas aportaciones. Por ejemplo, en esta ocasión el protagonista es **Robin Hood** y la aventura comienza en el bosque de **Sherwood**. Tras conquistar el castillo de **Nottingham** se pasará finalmente al asalto de **Inglaterra**. ***Defender Of The Crown*** se convertirá un título divertido y variado aunque no muy exigente.

ON 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10
La variedad de posibilidades que ofrece al jugador consigue enganchar desde el principio, combinando acción y estrategia de forma adecuada.

OFF 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10
En los momentos de acción, sobre todo los combates de espada, se podía haber mejorado el sistema de juego.



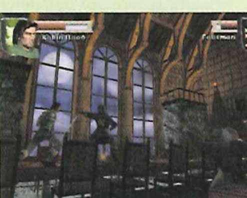
AMIGOS Y ENEMIGOS
Robin Hood contará con amigos para espiar, recibir consejo o guerrear contra enemigos como el *Sheriff* de **Nottingham** (arriba).



Durante la campaña será necesario asediar las fortalezas enemigas utilizando catapultas para debilitarlas.

Ladrón y Caballero
Incursiones y torneos
Para ganar dinero puedes participar en justas a caballo, asaltar a los soldados en los caminos o entrar por sorpresa para llevarse el tesoro de un castillo.





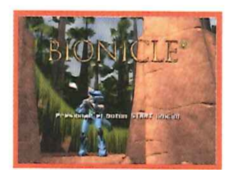


- COMPAÑÍA: EA/LEGO
- DESARROLLADOR: ARGONAUT GAMES
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: ARCADE/PLATAFORMAS
- FORMATO: DVD-ROM
- VERSIÓN: PAL
- JUGADORES: 1
- FECHA DE APARICIÓN: NOVIEMBRE 2003

por << Némesis >>

BIONICLE

Argonaut recreará en PS2 la exitosa y peculiar línea de juguetes de Lego



La sociedad **Lego/Electronic Arts** sigue ofreciendo excelentes frutos, sobre todo en comparación con aquellos primeros videojuegos producidos en solitario por la juguetera danesa, de infausto recuerdo. Junto a **EA**, **Lego** por fin está dando salida a lanzamientos acordes a la calidad de sus juegos de construcción. Una de sus líneas de juguetes más populares, *Bionicle*, dará en breve el salto a **PS2**, a manos de unos ilustres veteranos del sector, los británicos **Argonaut**. La compañía creada por **Jez San**, que firmó en el pasado verdaderas joyas de la talla de *Starglider* o *Starfox*, ha utilizado toda su experiencia para dar vida al peculiar universo de los *Toa*, seis héroes juramentados a librar la paradísiaca isla de Mata Nui de la amenaza de **Makuta**. Como bien saben los miles de seguidores de la exitosa línea de juguetes de **Lego**, cada uno de estos enmascarados Toa atesora el poder de un elemento de la Tierra (fuego, aire, roca, hielo). **Tahu**, **Pohatu**, **Kopaka** y el resto de los *Toa* no dudarán en recurrir a sus poderes para proteger a los *Turaga* (los habitantes de *Mata Nui*) y superar los diferentes retos que plantea este *arcade*, que aliña la mecánica de *arcade* de plataformas con grandes dosis de acción. Al igual que los anteriores videojuegos **Lego**, los gráficos de ***Bionicle***, tanto de los protagonistas como de sus enemigos (los *Rahkshi*), respetan el diseño cuadriculado de los juguetes originales, todo ello sustentado en un sólido motor destinado a dar vida a un mágico universo, soñado por miles de niños de todo el mundo.

↑ ON 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

Buen acabado gráfico, como se esperaba de Argonaut. Cada uno de los seis Toa ofrecerá diferentes retos que aportarán variedad al juego.

↓ OFF 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

El peculiar universo de los Toa puede sonar a chino a aquellos que no estén familiarizados con la línea de juguetes.

Cada uno de los Toa domina una fuerza elemental.



Lewa (el verde) es el Toa del aire, ligero como una hoja al viento.

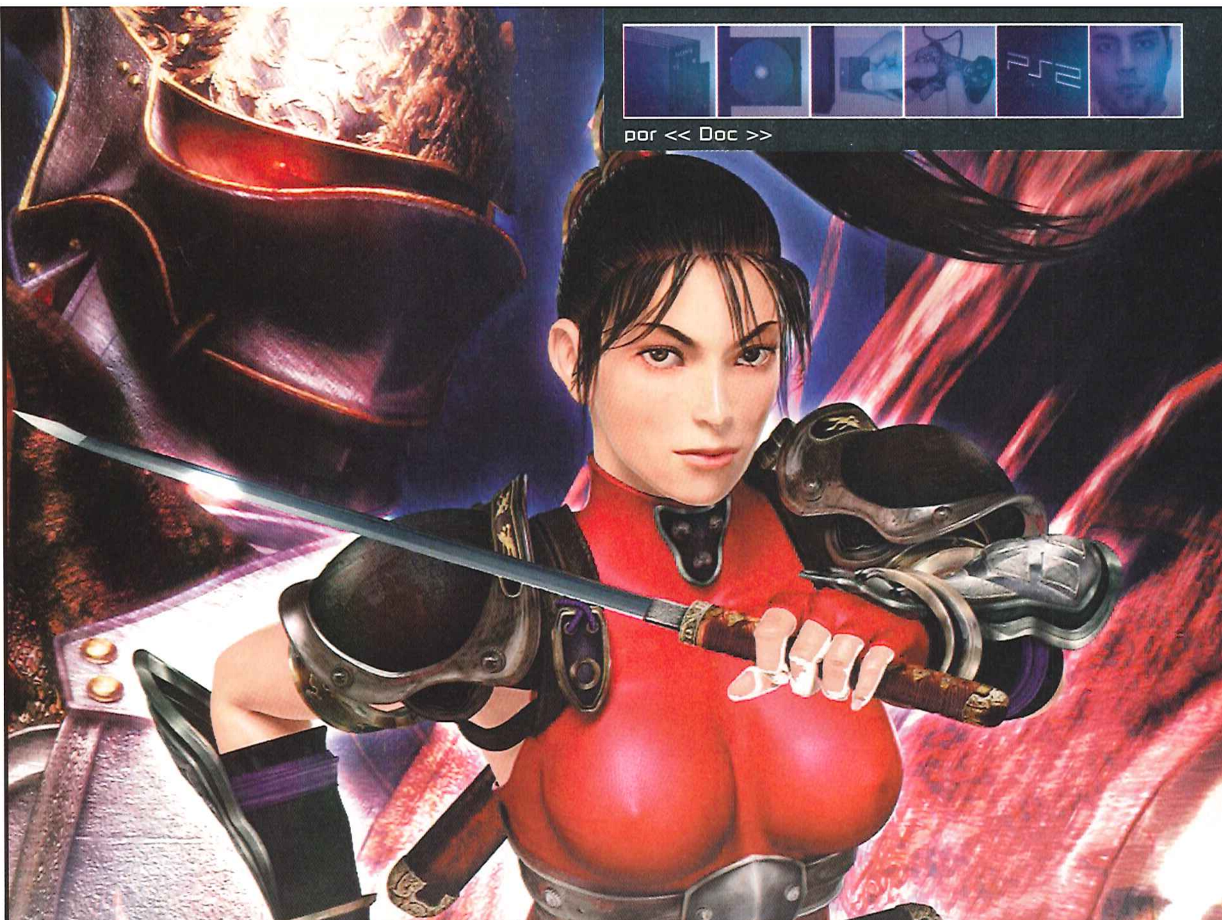


Tahu es el Toa del fuego. Señor los volcanes, no teme saltar sobre la lava.









por << Doc >>

SOUL CALIB

El cuento de almas y espadas llega a PS2



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: NAMCO
- DESARROLLADOR: NAMCO
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: BEAT'EM-UP
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- PERSONAJES: 23
- VIDAS: 1
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 5
- MEMORY CARD: 137 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ + PROGRESIVO
- PVP RECOMENDADO: 63.95€



DualShock 2

○	Patada	L1	-
□	At. Horizontal	R1	-
✕	Defensa	L2	-
△	Ataque Vertical	R2	-
Cruceta	Dirección	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa/Comenzar
Der	-	L3	-
		R3	-



Después de convertir en un fenómeno de masas la versión **Dreamcast** de *Soul Calibur* (cuyo *hardware* en los salones no superaba al de *Tekken 3*), **Namco** se ha apoyado en esta ocasión en el **System 246** para crear la tercera entrega de su *beat'em-up* más famoso después de la saga *Tekken*. Como de costumbre, la conversión a **PS2** es incluso mejor que la recreativa, con similar aspecto visual pero con nuevos modos de juego, personajes y extras de todo tipo. Las novedades más importantes llegan en el plantel de personajes seleccionables; por un lado, **Heihachi Mishima** y **Necrid** (un extraño ser diseñado por **Todd McFarlane** que es capaz de materializar sus armas de la nada) representan la novedad de cara a la versión recreativa del juego, mientras que el ***Soul Calibur 2*** europeo y americano incluye la posibilidad de jugar (aunque no en el modo Maestro de Armas o el *Arcade*) con personajes no seleccionables de la verión nipona como **Berserker**, **Assassin** y **Lizardman**. Otra de las novedades importantes es el nuevo modo de juego, evolución del *Edge Master* de *Soul Edge* y el *Mission Mode*, llamado Maestro de Armas. En él seguiremos un relato personalizado para cada personaje, en el que se intercalan una gran cantidad de combates de extrañas condiciones. Dicho modo también nos permitirá conseguir nuevos modos de juego, personajes y escenarios, e incluye una especie de tienda donde intercambiaremos el dinero conseguido por nuevas y más poderosas armas para todos los luchadores. La jugabilidad del título de **Namco** sigue la tónica de su antecesor; ***Soul Calibur 2*** presenta un enmarañado sistema de control repleto de movimientos, llaves, *combos*, pasos laterales, *Cancels* (movimientos que frenan un golpe en su comienzo), etc. que los más jugo-



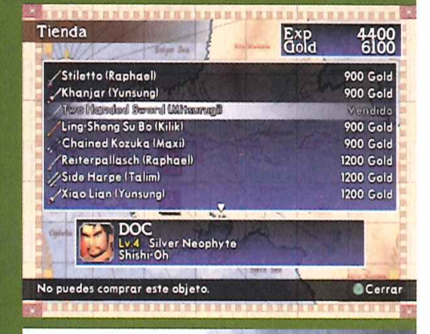
HEIHACHI
El «abuelo» **Mishima** se une al plantel de luchadores.

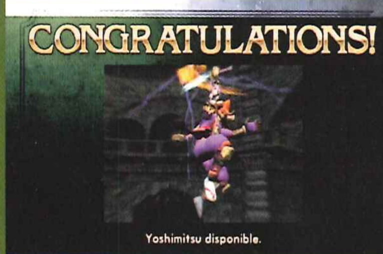


El motor gráfico del juego muestra unos personajes y escenarios detalladísimos sin bajar de los 50/60 fps.



UR II





MODO MAESTRO DE ARMAS
A través de este peculiar modo de juego, que nos enfrentará a una buena cantidad de personajes en las más extrañas circunstancias, abriremos la posibilidad de seleccionar nuevos luchadores y nuevos escenarios. Además, incluye la posibilidad de invertir el «oro» conseguido en los combates en nuevas y mortíferas armas para todos los personajes.

<Soul Calibur 2 es el más completo, accesible y técnicamente impecable beat'em-up del mercado>

nes pueden aprovechar para elaborar las más complejas estrategias. Al mismo tiempo, los simples e intuitivos cimientos de dichas estrategias permiten a los menos experimentados en el arte de la lucha avanzar con relativa facilidad en el juego, ya que resulta muy sencillo controlar los movimientos básicos de todos los personajes. Las posibilidades de juego son tantas y tan variadas que resulta fácil encontrarse con movimientos y técnicas nunca antes experimentadas luchando contra la CPU en los niveles más altos de dificultad (completar el juego en el nivel máximo sin continuar es toda una odisea). Todos los personajes han ganado en número de movimientos con respecto a anteriores entregas y, aunque han perdido muchas de sus cadenas de *combos* (ahora resulta más difícil combinar diferentes ataques), han ganado variaciones en muchos de sus movimientos, algo que resulta especialmente útil a la hora de jugar contra un oponente «de carne y hueso» (podemos empezar una técnica que típicamente golpee a la parte baja del cuerpo y modificarlo antes de terminarlo para atacar a la cabeza verticalmente, rompiendo la defensa del contrario y restándole energía). Los *combos* aéreos también han ganado importancia y, aunque resulta más complicado encadenarlos, pueden resultar mucho más letales que en el primer *Soul Calibur*. Técnicamente nos encontramos ante el *beat'em-up* con el *engine* 3D más detallado y optimizado jamás aparecido en **PlaySta-** ➔



Personajes Exclusivos



ASSASSIN
Enmascarado *alter ego* de **Yun Sung**, que en la versión japonesa sólo aparecía como contrincante.



BERSERKER
No jugable en la versión original, su aspecto y movimientos recuerdan a **Astaroth**.



LIZARDMAN
Aparecido por primera vez en *Soul Calibur*, este *alter ego* de **Sophitia** será seleccionable en la versión europea y americana.

TEST

por << Doc >>

<La versión PAL del juego incluye selector de 50/60 Hz. y Progressive Scan, voces en inglés o japonés y tres personajes que no eran jugables en el SC2 nipón>

MODOS DE JUEGOS
Como de costumbre, **Namco** ha incluido una decena de nuevos modos, como el Contrarreloj, el Entrenamiento y el divertido Maestro de Armas.

Cada uno de los personajes está perfectamente equilibrado. Mientras que los más rápidos poseen una fuerza limitada, los más lentos y grandes restan mucha energía con cada golpe.

tion 2. Superando incluso a *Tekken 4*, ***Soul Calibur 2*** hace gala de gigantescos escenarios (e interactivos) repletos de detalles, efectos climáticos (el viento mece las partes móviles de cada personaje de forma casi real) y de iluminación (sombras dinámicas, destellos, etc.). Los luchadores han sido animados con sofisticadas técnicas de *motion capture* (como de costumbre) y hacen gala de un inmejorable detalle; todo en ellos parece real, desde los tejidos de sus ropas hasta el brillante filo de cada una de sus armas. La prioridad en las colisiones de los personajes también ha sido mejorada con respecto a *Soul Calibur*, evitando en la mayoría de los casos el «clipping poligonal» que une literalmente a los luchadores. Otro de los detalles más impresionantes del motor gráfico son los movimientos faciales, que están perfectamente sincronizados con todas las frases y gritos de los luchadores, haciendo su aspecto mucho más real si cabe. Los efectos gráficos de los personajes (impactos, golpes especiales, etc.) son espectaculares y muy reales (dentro de lo que cabe), tanto que **Inferno**, el «flamígero» enemigo final, parece estar envuelto en llamas auténticas. Además del ya mencionado Maestro de Armas, el modo *Arcade* y el *Versus*, **Namco** ha incluido una gran cantidad de modos de juego (como en casi todas sus conversiones de recreativa). ***Soul Calibur 2*** presenta un completo entrenamiento y dos variaciones de los modos Contrarreloj, Supervivencia y Lucha por Equipos. Como extra con respecto a la versión japonesa del juego, además de encontrar la posibilidad de escuchar las voces de los personajes en inglés o japones (seleccionable desde las opciones) y los textos en un perfecto castellano, podremos jugar con tres personajes no seleccionables en el ***Soul Calibur 2*** nipón. **Berserker**, similar a **Astaroth**; **Assassin**, de idéntica complexión a **Yunsung** y **Lizardman**, un viejo conocido de los fanáticos de la saga que imita a la perfección los movimientos de **Sophitia** serán seleccionables (tras muchas horas de juego) en todos los modos menos el *Arcade* y el Maestro de Armas. **Namco** ya ha instaurado el nuevo estándar en *beat'em-up* 3D, ¿cuál será el próximo movimiento de **Sega**? ¿Su más directo oponente?

SOUL CALIBUR 2

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Los gráficos son de lo mejor que hemos visto.
[+] Su versátil control y completísima jugabilidad.
[+] Su inimitable estilo visual épico-fantástico.
[−] Es imposible en el nivel más alto de dificultad.

GRÁFICOS: Visualmente supera a todo lo visto hasta la fecha en un beat'em-up para PS2, incluyendo a Tekken 4 y VF4 Evolution.	9.6
AUDIO: El inconfundible estilo de su banda sonora y sus efectos de sonido son reproducidos incluso con una configuración 5.1.	9.4
JUGABILIDAD: SC2 presenta 23 personajes, ocho modos de juego y un catálogo de técnicas de lucha que son la envidia del género.	9.6
DURACIÓN: El modo Maestro de Armas añade varias horas de juego a los clásicos Arcade, Versus, Time Attack, Survival...	9.4

CONCLUSIÓN

Aunque suene a tópico y otros muchos juegos hayan gozado de este calificativo, Namco ha conseguido crear el mejor y más completo beat'em-up del mercado actual de PlayStation 2.

PlayStation 2 Revista Oficial - España



PUNTUACIÓN OFICIAL

El cine todavía más cerca.

CINES PS2	SALA: 1	05 oct 03	19:15 H.	EL SEÑOR DE LOS ANILLOS EL RETORNO DEL REY	FILA 6	BUTACA 12
CINES PS2	SALA: 5	05 oct 03	18:00 H.	TERMINATOR 3	FILA 8	BUTACA 10
CINES PS2	SALA: 10	05 oct 03	19:15 H.	DOS TONTOS MUY TONTOS	FILA 6	BUTACA 12
CINES PS2	SALA: 1	05 oct 03	18:45 H.	LOS ANGELES DE CHARLIE	FILA 10	BUTACA 1
CINES PS2	SALA: 3	05 oct 03	22:15 H.	ULTIMA LLAMADA	FILA 6	BUTACA 12
CINES PS2	SALA: 1	05 oct 03	19:15 H.	PIRATAS DEL CARIBE	FILA 8	BUTACA 4
CINES PS2	SALA: 2	05 oct 03	22:15 H.	EJECUTIVO AGRESIVO	FILA 10	BUTACA 8
CINES PS2	SALA: 6	05 oct 03	21:15 H.	MI VIDA EMPIEZA HOY	FILA 6	BUTACA 18
CINES PS2	SALA: 3	05 oct 03	19:35 H.	COMO DIOS	FILA 7	BUTACA 5
CINES PS2	SALA: 1	05 oct 03	20:15 H.	BOATTRIP: ESTE BARCO ES UN PELIGRO	FILA 8	BUTACA 4
CINES PS2	SALA: 5	05 oct 03	19:45 H.	28 DIAS DESPUES	FILA 14	BUTACA 2
CINES PS2	SALA: 12	05 oct 03	21:00 H.	FEMME FATALE	FILA 10	BUTACA 11
CINES PS2	SALA: 4	05 oct 03	22:10 H.	SIMBAD: LA LEYENDA DE LOS SIETE MARES	FILA 9	BUTACA 2
CINES PS2	SALA: 11	05 oct 03	19:15 H.	LOS RUGRATS: VACACIONES SALVAJES	FILA 7	BUTACA 11
CINES PS2	SALA: 2	05 oct 03	20:35 H.	DOS POLICIAS REBELDES II	FILA 10	BUTACA 12
CINES PS2	SALA: 8	05 oct 03	21:15 H.	EL SEÑOR DE LOS ANILLOS LAS DOS TORRES	FILA 4	BUTACA 12
CINES PS2	SALA: 7	05 oct 03	19:15 H.	SPIDERMAN	FILA 5	BUTACA 17
CINES PS2	SALA: 3	05 oct 03	20:15 H.	STUART LITTLE	FILA 11	BUTACA 3
CINES PS2	SALA: 6	05 oct 03	16:15 H.	TRIPLE X	FILA 9	BUTACA 7
CINES PS2	SALA: 9	05 oct 03	17:45 H.	VAMPIROS (LOS MUERTOS)	FILA 8	BUTACA 8
CINES PS2	SALA: 7	05 oct 03	22:00 H.	ATRACO A LAS TRES Y MEDIA	FILA 5	BUTACA 3
CINES PS2	SALA: 6	05 oct 03	18:15 H.	FALSA AMISTAD	FILA 6	BUTACA 12
CINES PS2	SALA: 3	05 oct 03	16:30 H.	SOY ESPIA	FILA 9	BUTACA 3
CINES PS2	SALA: 2	05 oct 03	22:15 H.	AL FILO DE LA MUERTE	FILA 5	BUTACA 16
CINES PS2	SALA: 1	05 oct 03	18:00 H.	EL SEÑOR DE LOS ANILLOS EL RETORNO DEL REY	FILA 16	BUTACA 12
CINES PS2	SALA: 11	05 oct 03	20:15 H.	TERMINATOR 3	FILA 6	BUTACA 12
CINES PS2	SALA: 4	05 oct 03	19:35 H.	DOS TONTOS MUY TONTOS	FILA 12	BUTACA 12
CINES PS2	SALA: 3	05 oct 03	20:15 H.	LOS ANGELES DE CHARLIE	FILA 13	BUTACA 13
CINES PS2	SALA: 10	05 oct 03	21:15 H.	ULTIMA LLAMADA	FILA 9	BUTACA 5
CINES PS2	SALA: 6	05 oct 03	19:00 H.	PIRATAS DEL CARIBE	FILA 9	BUTACA 11
CINES PS2	SALA: 1	05 oct 03	21:15 H.	EJECUTIVO AGRESIVO	FILA 4	BUTACA 12
CINES PS2	SALA: 7	05 oct 03	22:100	MI VIDA EMPIEZA HOY	FILA 13	BUTACA 1
CINES PS2	SALA: 3	05 oct 03	00:15 H.	COMO DIOS	FILA 8	BUTACA 2
CINES PS2	SALA: 2	05 oct 03	20:00 H.	BOATTRIP: ESTE BARCO ES UN PELIGRO	FILA 6	BUTACA 12
CINES PS2	SALA: 1	05 oct 03	19:15 H.	28 DIAS DESPUES	FILA 3	BUTACA 12
CINES PS2	SALA: 15	05 oct 03	20:35 H.	FEMME FATALE	FILA 12	BUTACA 8
CINES PS2	SALA: 7	05 oct 03	18:15 H.	SIMBAD: LA LEYENDA DE LOS SIETE MARES	FILA 11	BUTACA 7
CINES PS2	SALA: 1	05 oct 03	21:45 H.	LOS RUGRATS: VACACIONES SALVAJES	FILA 16	BUTACA 12
CINES PS2	SALA: 5	05 oct 03	19:15 H.	DOS POLICIAS REBELDES II	FILA 5	BUTACA 13
CINES PS2	SALA: 2	05 oct 03	20:45 H.	EL SEÑOR DE LOS ANILLOS LAS DOS TORRES	FILA 6	BUTACA 12
CINES PS2	SALA: 6	05 oct 03	17:15 H.	SPIDERMAN	FILA 5	BUTACA 10
CINES PS2	SALA: 7	05 oct 03	19:45 H.	STUART LITTLE	FILA 7	BUTACA 11
CINES PS2	SALA: 1	05 oct 03	22:15 H.	TRIPLE X	FILA 7	BUTACA 15
CINES PS2	SALA: 8	05 oct 03	20:15 H.	VAMPIROS (LOS MUERTOS)	FILA 6	BUTACA 12
CINES PS2	SALA: 7	05 oct 03	21:15 H.	EL SEÑOR DE LOS ANILLOS EL RETORNO DEL REY	FILA 6	BUTACA 12
CINES PS2	SALA: 4	05 oct 03	21:30 H.	TERMINATOR 3	FILA 8	BUTACA 10
CINES PS2	SALA: 8	05 oct 03	22:15 H.	DOS TONTOS MUY TONTOS	FILA 6	BUTACA 12
CINES PS2	SALA: 2	05 oct 03	19:15 H.	LOS ANGELES DE CHARLIE	FILA 9	BUTACA 9
CINES PS2	SALA: 9	05 oct 03	22:15 H.	ULTIMA LLAMADA	FILA 8	BUTACA 1
CINES PS2	SALA: 4	05 oct 03	16:15 H.	PIRATAS DEL CARIBE	FILA 14	BUTACA 6
CINES PS2	SALA: 1	05 oct 03	00:15 H.	EJECUTIVO AGRESIVO	FILA 8	BUTACA 11
CINES PS2	SALA: 5	05 oct 03	21:00 H.	MI VIDA EMPIEZA HOY	FILA 6	BUTACA 12
CINES PS2	SALA: 5	05 oct 03	18:15 H.	COMO DIOS	FILA 8	BUTACA 6
CINES PS2	SALA: 8	05 oct 03	19:15 H.	BOATTRIP: ESTE BARCO ES UN PELIGRO	FILA 10	BUTACA 22
CINES PS2	SALA: 1	05 oct 03	21:15 H.	28 DIAS DESPUES	FILA 9	BUTACA 17
CINES PS2	SALA: 1	05 oct 03	21:45 H.	FEMME FATALE	FILA 6	BUTACA 12
CINES PS2	SALA: 5	05 oct 03	22:15 H.	SIMBAD: LA LEYENDA DE LOS SIETE MARES	FILA 6	BUTACA 11
CINES PS2	SALA: 3	05 oct 03	19:15 H.	LOS RUGRATS: VACACIONES SALVAJES	FILA 6	BUTACA 3
CINES PS2	SALA: 6	05 oct 03	22:45 H.	DOS POLICIAS REBELDES II	FILA 8	BUTACA 1
CINES PS2	SALA: 1	05 oct 03	21:35 H.	EL SEÑOR DE LOS ANILLOS LAS DOS TORRES	FILA 3	BUTACA 12
CINES PS2	SALA: 12	05 oct 03	18:45 H.	SPIDERMAN	FILA 17	BUTACA 4
CINES PS2	SALA: 5	05 oct 03	22:35 H.	STUART LITTLE	FILA 6	BUTACA 12
CINES PS2	SALA: 1	05 oct 03	00:15 H.	TRIPLE X	FILA 10	BUTACA 10
CINES PS2	SALA: 4	05 oct 03	19:00 H.	VAMPIROS (LOS MUERTOS)	FILA 10	BUTACA 12
CINES PS2	SALA: 12	05 oct 03	19:15 H.	ATRACO A LAS TRES Y MEDIA	FILA 5	BUTACA 1
CINES PS2	SALA: 8	05 oct 03	20:15 H.	FALSA AMISTAD	FILA 5	BUTACA 15
CINES PS2	SALA: 3	05 oct 03	22:00 H.	SOY ESPIA	FILA 7	BUTACA 12
CINES PS2	SALA: 6	05 oct 03	00:15 H.	AL FILO DE LA MUERTE	FILA 14	BUTACA 5
CINES PS2	SALA: 14	05 oct 03	21:30 H.	EL SEÑOR DE LOS ANILLOS EL RETORNO DEL REY	FILA 11	BUTACA 15
CINES PS2	SALA: 4	05 oct 03	21:00 H.	TERMINATOR 3	FILA 13	BUTACA 10
CINES PS2	SALA: 5	05 oct 03	19:30 H.	DOS TONTOS MUY TONTOS	FILA 16	BUTACA 2
CINES PS2	SALA: 7	05 oct 03	23:00 H.	LOS ANGELES DE CHARLIE	FILA 6	BUTACA 12
CINES PS2	SALA: 4	05 oct 03	14:45 H.	ULTIMA LLAMADA	FILA 10	BUTACA 3
CINES PS2	SALA: 5	05 oct 03	21:15 H.	PIRATAS DEL CARIBE	FILA 7	BUTACA 7
CINES PS2	SALA: 2	05 oct 03	19:45 H.	EJECUTIVO AGRESIVO	FILA 9	BUTACA 11
CINES PS2	SALA: 8	05 oct 03	18:00 H.	MI VIDA EMPIEZA HOY	FILA 6	BUTACA 12
CINES PS2	SALA: 5	05 oct 03	23:15 H.	COMO DIOS	FILA 11	BUTACA 11
CINES PS2	SALA: 8	05 oct 03	19:15 H.	BOATTRIP: ESTE BARCO ES UN PELIGRO	FILA 6	BUTACA 12
CINES PS2	SALA: 1	05 oct 03	18:30 H.	28 DIAS DESPUES	FILA 7	BUTACA 10
CINES PS2	SALA: 6	05 oct 03	22:35 H.	FEMME FATALE	FILA 10	BUTACA 02
CINES PS2	SALA: 1	05 oct 03	16:15 H.	SIMBAD: LA LEYENDA DE LOS SIETE MARES	FILA 10	BUTACA 2
CINES PS2	SALA: 2	05 oct 03	19:15 H.	LOS RUGRATS: VACACIONES SALVAJES	FILA 5	BUTACA 12
CINES PS2	SALA: 8	05 oct 03	22:15 H.	DOS POLICIAS REBELDES II	FILA 5	BUTACA 16
CINES PS2	SALA: 2	05 oct 03	18:15 H.	EL SEÑOR DE LOS ANILLOS LAS DOS TORRES	FILA 6	BUTACA 18
CINES PS2	SALA: 6	[illegible]	[illegible]	SPIDERM[illegible]	[illegible]	[illegible]
CINES PS2	SALA: 4	05 oct 03	22:15 H.	STUART LITTLE	FILA 4	BUTACA 12
CINES PS2	SALA: 2	05 oct 03	21:15 H.	TRIPLE X	FILA 7	BUTACA 15
CINES PS2	SALA: 1	05 oct 03	19:25 H.	VAMPIROS (LOS MUERTOS)	FILA 6	BUTACA 12



MANDO DVD

Sólo los periféricos oficiales garantizan un buen funcionamiento de tu PlayStation 2.

PS2™
PlayStation 2
http//: es.playstation.com

por << Dani3po >>

DEMO JUGABLE INCLUIDA EN EL DVD-ROM

ARMAS
Las armas que podremos empuñar se dividen en dos categorías: las de los **Tau**, que disparan balas de energía, y las de los Humanos, que utilizan munición tradicional. Estas son más efectivas.

FIRE WARRIOR

La saga Warhammer 40.000 llega a PS2



FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: THQ
- DESARROLLADORA: KUJU
- DISTRIBUIDORA: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: SHOOTER
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- FASES: 17
- VIDAS: ESCUDO
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 86 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 59,95€



DualShock 2

○	Cambiar Arma	L1	Salto
□	Cambiar Arma	R1	Disparo
✕	Acción	L2	Agacharse
△	Granada	R2	Disparo 2
✚	Espada	Select	-
Izq.	Dirección	Start	Pausa
Der.	Dirección	L3	-
		R3	Caer

A pesar de contar con varias encarnaciones lúdicas en distintas consolas, hasta la fecha no se había creado ningún juego que reflejara fielmente el universo de el juego de mesa *Warhammer 40k*. Este clásico de los fanáticos de pintar soldaditos y disputar batallas campales se sitúa en un futuro muy lejano (es una especie de «spin off» del *Warhammer* a secas, que está ambientado en la Edad Media). Lo que más nos sorprendió cuando tuvimos noticias del desarrollo de este nuevo título por parte de **Kuju** fue el género elegido. En lugar de optar, como en juego anteriores, por la estrategia, se decidieron por un *shooter* en primera persona, género bastante explotado en la consola de **Sony**. La historia arranca en el mileno 41, una época conocida como la Era Macabra del **Imperium**. Los opresores y enemigos a batir, esta vez, no son otros que los humanos que, como cabría esperar dado nuestro talante, amenazan con conquistar todo el universo. Las otras razas, en clara inferioridad de condiciones, tratan de resistir esta invasión. Tu personaje pertenece a uno de estos pueblos, el **Tau**, una especie de reptiles bípedos que viven pacíficamente salvo, claro está, cuando alguien se mete con ellos. Y cuando los humanos raptan a su «etéreo» (una especie de líder espiritual), no les queda más remedio que organizar una expedición para liberarle. Entonces «la prueba de fuego» de **Kais** (el protagonista) se convertirá en una lucha desesperada durante un día completo. Comenzaremos nuestra aventura acompañados de decenas de nuestros compañeros, pero pronto nos quedaremos solos, aunque de vez en cuanto contaremos con su apoyo. Uno de los aspectos más criticados de este título es su parecido con el grán clásico de **Microsoft**, *Halo*. La verdad es que es cierto que comparten muchos apartados, pero esto, más que un

<Se ha contemplado la opción de jugar contra «bots» en el modo multijugador>

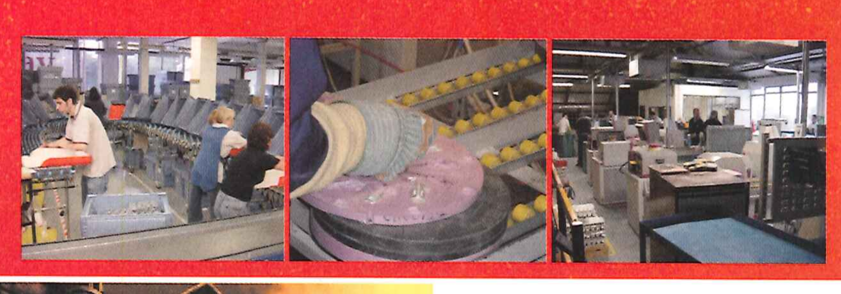


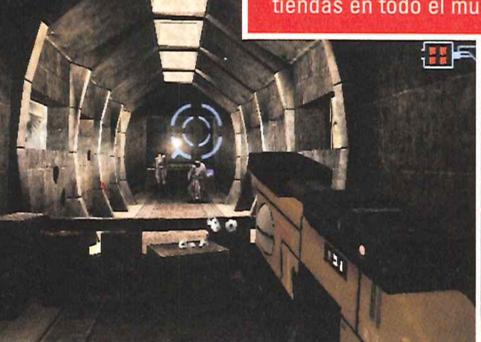
ENEMIGOS
Este espectacular soldado es uno de los miembros de las tropas de élite del Imperio Humano, y uno de los rivales que os causarán más problemas.

Soldados de plomo

La compañía que se esconde tras FireWarrior 40K

Con sede en **Nottingham (Reino Unido)**, **Games Workshop** cuenta con 2.500 trabajadores y más de 250 tiendas en todo el mundo.









Un radar nos informará de nuestro siguiente objetivo.

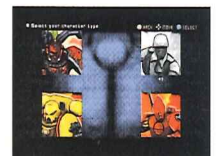


Los escenarios abarcan desde la superficie de varios planetas a naves en órbita.

Detalles



ESCENARIOS
Los niveles del modo multijugador están llenos de rocovecos donde esconderse y organizar emboscadas.



PERSONAJES
Los fanáticos de **Warhammer 40K** reconocerán a los protagonistas del juego y a los del ejército rival.



DAÑOS
Cuando nuestra barrera de energía se agote por los impactos, comenzará a disminuir nuestra barra de salud.

<Fire Warrior es el primer shooter en primera persona que incluye un modo On-line>

handicap, se convierte en una ventaja, pues hasta la fecha no existía título alguno con estas características en **PlayStation 2**. Para empezar, el mayor parecido es la sensación de estar sumergidos de lleno en una auténtica batalla campal. Al contrario que en títulos como *Half-Life* o *Time Splitters 2*, en el que el protagonista es un héroe solitario, en ***Fire Warrior*** te sentirás parte de un ejército, con balas silbando a tu alrededor, explosiones por doquier y un contacto permanente por parte de tus superiores en forma de mensajes de radio. Otro punto en común es la imposibilidad de llevar más de dos armas al mismo tiempo (una de ellas siempre ha de ser de tecnología **Tau**). También contaremos con una especie de escudo que disminuirá con los impactos que recibamos y se rellenará rápidamente cuando nos pongamos a cubierto, lo que añade grandes dosis de estrategia al juego. En cuanto a los modos de juego, aparte de la campaña principal, que consta de diecisiete grandes niveles, contaremos con una gran cantidad de modalidades multijugador. Hasta cuatro jugadores simultáneamente podrán participar a pantalla partida en la misma consola. Sin duda lo mejor de esta opción son los niveles específicamente diseñados para ella, llenos de posibilidades de juego. Y como gran novedad, se incluye un modo de juego *On-line* a través del *Network Adaptor* de **Sony**. De hecho, ***Fire Warrior*** es el primer título de estas características en incluir este modo. En resumen, un juego completo, bien realizado y que te proporcionará horas y horas de diversión, ya sea en solitario o en compañía.





FIRE WARRIOR

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] El motor gráfico es sólido y fluido.
[+] El modo Historia está muy bien planeado.
[+] Es el primer shooter en 1ª persona On-line.
[−] Poca originalidad en sus premisas.

GRÁFICOS: Grandes escenarios, decenas de enemigos en pantalla y ni un ápice de brusquedad.	9.1
AUDIO: Las voces han sido prestadas por algunos personajes famosos, aunque permanecen en inglés. Los efectos son excelentes.	9.0
JUGABILIDAD: El modo de puntería automática es una gran baza a su favor. El desarrollo es muy intenso.	9.2
DURACIÓN: Aparte del modo Historia, largo como pocos, incluye multitud de modos para varios jugadores.	9.3

CONCLUSIÓN

Kuju ha hecho un extraordinario trabajo a la hora de llevar el universo de Warhammer 40K a PS2. Aunque no conozcas la licencia, te atrapará si buscas un rival a la altura de los grandes.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.2 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



Z.O.E:

Konami vuelve a ponerse

http://www.konami-europe.com

ZONE OF THE ENDERS THE 2nd RUNNER

Ficha técnica

- COMPAÑÍA: KONAMI
- DESARROLLADOR: KCEJ
- DISTRIBUIDOR: KONAMI
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: ARCADE
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- NIVELES: 12
- VIDAS: ENERGÍA
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 4
- MEMORY CARD: 121 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59,99€

DualShock 2

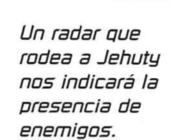
○	Arma Secundaria	L1	Dash
□	Ataque	R1	Defensa
✕	Descender	L2	Cambiar Objetivo
△	Ascender	R2	Dash
✥	-	Select	
Izq.	Dirección	Start	Menú
Der.	Cámara	L3	-
		R3	Centrar Cámara

Cuando uno cree haberlo visto todo en lo que a potencial gráfico de **PlayStation 2** se refiere, siempre aparece alguien que se desmarca de la norma y vuelve a sorprendernos con un título que deja muy atrás a sus competidores y decidido a crear una «Space Opera» tan compleja argumentalmente como excitante para todos los sentidos. Tras una entrega anterior en **PS2** y otra en **GBA**, por fin llega a **Europa *Zone Of The Enders: The Second Runner***, que a buen seguro no será el último título de esta saga. Pocos años después de los sucesos acaecidos en la primera entrega, **Jehuty** (el robot protagonista) sigue hibernando bajo la superficie helada de una de las lunas de Júpiter. Durante una excavación rutinaria en busca del preciado «metatron» (que debe de ser algo así como el petróleo del siglo XXII), unos indefensos mineros son atacados por el grupo humano independentista BAHRAM (que pretende esclavizar la Tierra y Marte). Uno de ellos, llamado **Dingo**, consigue escapar y, por casualidad, encuentra a **Jehuty** y se convierte en su piloto accidental. Afortunadamente y al contrario de lo que ocurría en el primer capítulo, donde **Leo** (quien, por cierto, hace una aparición estelar en esta entrega a los mandos de **Vic Viper**, la nave de *Gradius*) era un jovenzuelo con demasiados escrúpulos a la hora de matar, **Dingo** no se plantea ningún dilema moral cuando tiene que repartir caña entre la chatarra galáctica que le rodea. Tras unos primeros encuentros con viejos enemigos (**Viola** y **Anubis**, el *alter ego* de **Jehuty**), nuestro protagonista caerá en batalla y será ayudado por una joven agente doble infiltrada en BAHRAM, que a cambio de salvarle le pedirá que ayude a la *US Force* (los buenos) a salvar Marte y la Tierra. A partir de aquí el complejo argumento (que aclara muchas más cosas que su precuela) se desarrolla mediante escenas cinemáticas tipo manga creadas con tanto detalle como la mejor serie de animación actual. Este clasicismo a la hora de elaborar esta parte del juego contrasta con el diseño de los «mechas», verdaderos protagonistas del juego. **Yoji**



MODO MULTIJUGADOR
Al completar el juego principal se abrirá un modo para dos jugadores en el menú principal. Una vez conectado un segundo mando en tu **PlayStation 2**, podrás elegir entre varias versiones de **Jehuty** o sus enemigos, como **Vic Viper**, **Nephtis**, **Anubis** y toda la flota de *Orbital Frames* que aparece en el juego.



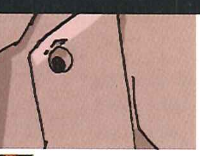


Un radar que rodea a Jehuty nos indicará la presencia de enemigos.



THE SECOND RUNNER

a la vanguardia del diseño con un frenético Arcade



Cómics, juegos de mesa... El universo de ZOE se expande sobre diferentes formatos.

Luz, fuego, destrucción...

Al contrario que en la primera entrega, donde su uso era más bien limitado, en este título las armas secundarias de **Jehuty** se convertirán en imprescindibles. Te serán otorgadas por diferentes personajes secundarios y sus efectos en pantalla son tan devastadores como espectaculares.







Shinkawa, conocido por sus trabajos en la saga *Metal Gear Solid* (él es el creador del engendro mecánico que tantos quebraderos de cabeza le produce a **Solid Snake**) ha diseñado unos robots tan bellos como irreales. Olvidaos de esos mazacotes de metal que aparecen en títulos como *Armored Core*. Aquí las bestias de metal son casi humanas, dotadas de una agilidad felina y con una expresividad increíble. **Jehuty**, **Nephtis**, **Anubis**... Todos ellos rebosan plasticidad y elegancia en sus movimientos. A lo visto en la primera entrega, en lo que a motor gráfico se refiere, se ha añadido un toque de *cell-shading*, sobre todo en los efectos especiales (humo, explosiones, etc.) que dota a ***Z.O.E. 2*** de una belleza difícilmente superable. Los enfrentamientos uno contra uno del título original se han convertido en auténticas batallas campales contra múltiples enemigos, acompañadas de los mejores efectos de luz y partículas nunca vistos en sistema alguno. La jugabilidad se ha visto mejorada gracias a varias incorporaciones. Las misiones son más completas y no se limitan a acabar con todos los enemigos de una fase. Ahora contamos con un imprescindible mapa y con varios objetivos a cumplir. Las armas secundarias de **Jehuty** cumplen un papel más importante, así como sus nuevas posibilidades de ataque (como la de agarrar enemigos u objetos para utilizarlos como armas). Los combates siguen siendo tan frenéticos y divertidos como antes. El apartado sonoro no ha sido en absoluto descuidado, con una banda sonora que va de lo épico a lo cañero según la situación, y algunos temas realmente memorables. Por último, mencionar que la versión europea de ***Z.O.E.: The Second Runner*** incluirá mejoras con respecto a la NTSC, como una nueva secuencia de introducción, tres niveles exclusivos y otros dos rediseñados, además de dos modos de dificultad Extra.

ZOE: THE 2ND RUNNER

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Gráfica y sonoramente no tiene rival.
- [+] El desarrollo es intenso y la trama interesante.
- [+] Las mejoras introducidas en la versión PAL.
- [−] Se queda un poco corto en cuanto a duración.

GRÁFICOS: Aparte de alguna ralentización esporádica, este título lleva el motor de MGS2 hasta sus límites.	9.4
AUDIO: Llega a rivalizar con el apartado gráfico gracias a su magistral banda sonora, a sus voces y a la calidad de sus efectos.	9.5
JUGABILIDAD: Puede que a algunos les parezca algo simple el desarrollo, pero es una experiencia que jamás olvidarás.	9.0
DURACIÓN: Llegarás al final en unas seis o siete horas, sin contar las veces que morirás ante los jefes finales. Eso en el modo Normal.	8.7

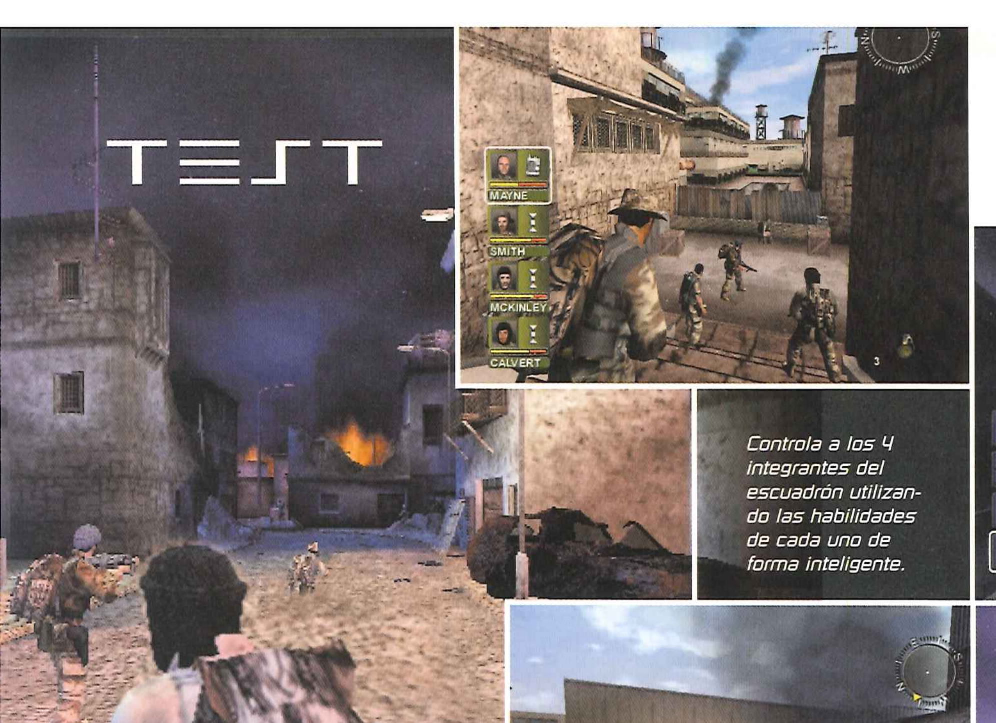
CONCLUSIÓN

La «Space Opera» de Hideo Kojima alcanza su cumbre con esta segunda entrega. Si eres fan de las series de «mechas» o simplemente buscas un buen Arcade, te lo pasarás en grande.





PUNTUACIÓN OFICIAL





Controla a los 4 integrantes del escuadrón utilizando las habilidades de cada uno de forma inteligente.

En el juego hay diferentes vehículos, desde jeeps a tanques.

Detalles



FRANCOTIRADOR
Toda una prueba de habilidad que nos permitirá abrir el camino al resto del equipo.

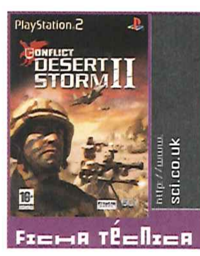


VISIÓN NOCTURNA
La mejor forma de tener ventaja sobre el enemigo durante las misiones nocturnas.



CONFLICT DESERT STORM II

Las tropas aliadas al asalto de Bagdad

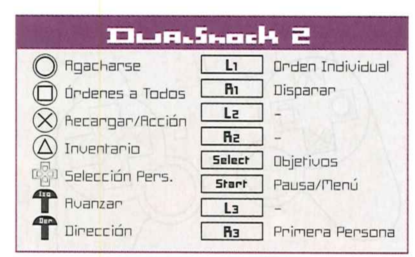


Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: SCI
- DESARROLLADORA: PIVOTAL GAMES
- DISTRIBUIDORA: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: ESTRATEGIA/ACCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- NIVELES: 14
- ENTRENAMIENTO: 4 NIVELES
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 271 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 59.95€



Una década después de que tuviera lugar la Guerra del Golfo y mientras las tropas aliadas continúan buscando cualquier rastro de **Sadam Hussein**, dicho conflicto sigue siendo fuente de inspiración; en este caso para la secuela del primer *Conflict Desert Storm*. Sólo que esta vez no se trata de recrear acontecimientos reales, ya que **Pivotal Games** ha dado rienda suelta a su imaginación pero teniendo como referencia el hecho histórico. Al igual que en el primer título, el jugador tiene que controlar a un grupo de cuatro hombres. Se puede elegir entre las *S.A.S.* británicas y los *Delta Force* de **EE.UU.**, dos grupos de elite en los que cada miembro está especializado en una tarea. Los desarrolladores han realizado un buen lavado de cara, ofreciendo en esta segunda parte un apartado gráfico más contundente, algo que queda patente en la gran diversidad de modelos de los enemigos. En lo que concierne a la Inteligencia Artificial, ***Conflict Desert Storm II*** también ha sufrido notables mejoras respecto a su antecesor. Cada adversario puede suponer un reto dependiendo del cuerpo militar al que pertenezca, ya no será tan fácil sorprenderlos. En cualquier caso, la segunda entrega de esta franquicia sigue manteniendo las excelencias y defectos del primer capítulo. Dado el escaso catálogo de juegos de este género, totalmente traducido y doblado al castellano, es una opción a tener muy en cuenta.



DualShock 2

○	Agacharse	L1	Orden Individual
□	Órdenes a Todos	R1	Disparar
✕	Recargar/Acción	L2	-
△	Inventario	R2	-
Cruceta	Selección Pers.	Select	Objetivos
Izq.	Avanzar	Start	Pausa/Menú
Der.	Dirección	L3	-
		R3	Primera Persona

<La Guerra del Golfo continúa en PlayStation 2 de la mano de SCI>

Modo Cooperativo

Uno de los grandes alicientes de este título es la posibilidad de compartir la aventura junto a un amigo cooperando en cada una de las misiones.

CONFLICT D. S. II

LO MEJOR Y LO PEOR

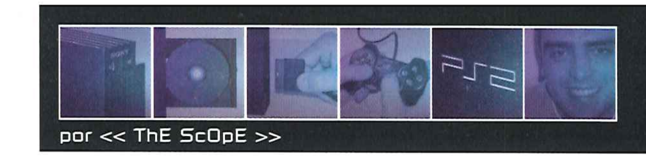
[+] Las mejoras gráficas y en la Inteligencia Artificial respecto a la primera entrega.
[+] La posibilidad de conducir tanques.
[−] Sigue siendo más de lo mismo.

GRÁFICOS: Más efectos para dar un mayor realismo a los escenarios iraquíes y mayor variedad a los modelos humanos del juego.	8.5
AUDIO: Como en la primera entrega, un apartado correcto y además el juego está doblado al castellano.	8.0
JUGABILIDAD: Poco se puede añadir a lo que se vio en la primera parte, excepto el nuevo modo Cooperativo más completo.	8.8
DURACIÓN: Conflict Desert Storm II puede llevar hasta 40 horas de juego, dependiendo de los objetivos que se cumplan.	8.4

CONCLUSIÓN

Un juego bastante divertido, sobre todo para aquellos que estén buscando específicamente un producto bélico con tintes de estrategia y grandes dosis de acción, ya que no hay muchos.





por << ThE ScOpE >>





El indicador de arriba a la derecha nos señala la dirección que debemos seguir.



THE ITALIAN JOB

La acción llega a Los Ángeles en Mini



Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: EIDOS
- DESARROLLADOR: CLIMAX
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: ARCADE CONDUCCIÓN
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- MISIONES: 15
- COCHES: 10
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-CAST.
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 86 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€



DualShock 2

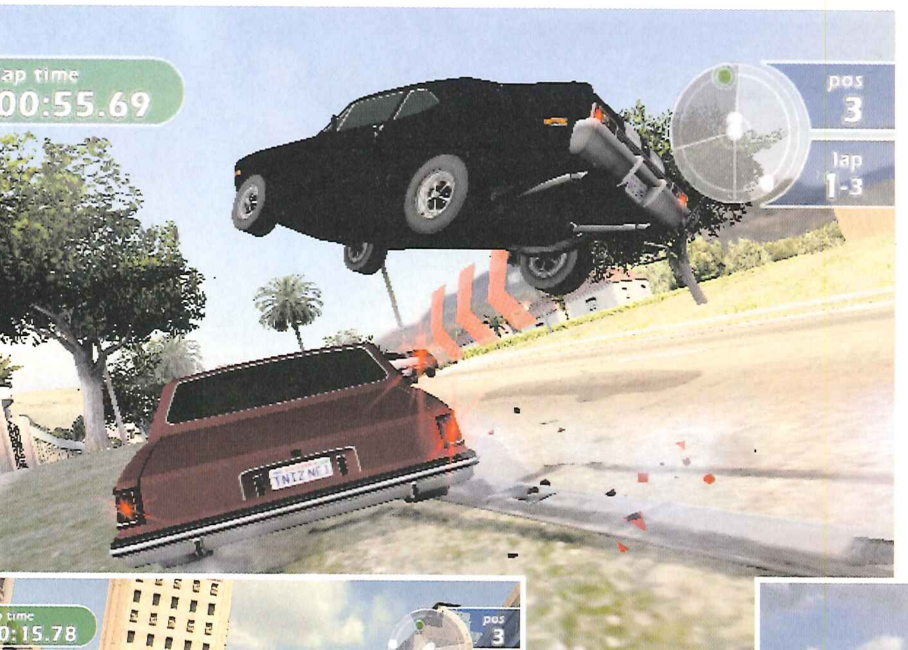
○	Freno de Mano	L1	Vista Trasera
□	Freno/Atrás	R1	Acrobacia
✕	Acelerar	L2	Vista Trasera
△	Cámara	R2	Acrobacia
Cruceta	Dirección	Select	Recolocar
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	-	L3	-
		R3	-

El genero de los juegos de conducción siempre ha gozado de buena salud en **PlayStation 2**. Si bien en la primera época los juegos de carreras fueron las estrellas, y seguidamente los simuladores de rallys, ahora, y desde el rotundo éxito de *Grand Theft Auto*, las aventuras en coche son los reyes indiscutibles de **PlayStation 2**. El adornar un juego de coches con misiones hace que estos juegos combinen la emoción de cualquier carrera con la siempre apasionante mecánica de tener que hacer cosas además de conducir. El auge de esta vertiente del género ha hecho que sean innumerables los títulos que siguen estas premisas y, para ser sinceros, la mayoría de ellos con una calidad notable. ***The Italian Job***, sin salirse de los cánones habituales, incorpora ciertas dosis de dramatismo cinematográfico y de espíritu de *gangster* que hacen que se convierta en una gran opción de compra para los amantes del género. Y es que ***The Italian Job*** no es sólo un videojuego. Su origen está en el *remake* de la película del mismo nombre que próximamente aterrizará en las carteleras, y que será protagonizada por actores del calibre de **Mark Wahlberg**, **Charlize Theron** y **Edward Norton**. En la peli, al igual que en el juego, nos metemos en la piel de **Charlie Croker** y su banda, y nuestra misión será sumergirnos en el intenso tráfico de la ciudad de **Los Ángeles** para recuperar el oro que habíamos robado y que, a su vez, nos habían sustraído a nosotros. Para lograrlo deberemos superar 15 diferentes misiones, de temática variada, pero con la constante de la lucha contra el crono. Salvo alguna en la que deberemos hacer de escolta, vigilar de lejos un vehículo, o las que nos obligan a huir de la policía, casi siempre todo consistirá en ir de un punto a otro de la ciudad antes de que llegue a cero la cuenta atrás. Como imaginaréis, las primeras misiones son bastante accesibles, pero os aseguramos que, una vez zambullidos en la vorágine del juego, habrá algunas pruebas que no os permitirán ni un solo fallo si queréis llegar a tiempo. Además, el conocimiento del escenario será vital, ya que **Los Ángeles** está repleto de atajos y caminos alternativos que nos ahorrarán un montón de tiempo. De hecho, podremos introducirnos en centros comerciales, garajes, pasos subterráneos o hasta en hoteles para atajar. También hay rampas, camiones-trampolín y saltos desde diferentes alturas que ofrecerán las imágenes más espectaculares de todo el juego. Para hacer todo esto dispondremos de una flota compuesta, principalmente, por Minis de diferentes épocas. Desde los legendarios de hace décadas que fueron capaces de ganar rallys, a los

COCHES

Aunque los Minis, tanto clásicos como modernos, son los protagonistas absolutos del juego, también se incluyen vehículos típicos de pelis americanas.





Llegaremos con el coche a sitios insospechados, como por ejemplo, a los tejados.

La sensación de velocidad del juego es considerable. Incluso con los coches menos rápidos nos lo pasaremos bomba.

Saltos

Se puntúan las acrobacias

Camiones que se utilizan de trampolín (como en Crazy Taxi), saltos desde azoteas, el coche a dos ruedas... Todo tiene su justo premio.

Detalles



EXTRAS

Además de la posibilidad de conseguir coches extra, entre los bonus hay sorpresas como el poder pintar la bandera británica en el techo.



LA POLICÍA

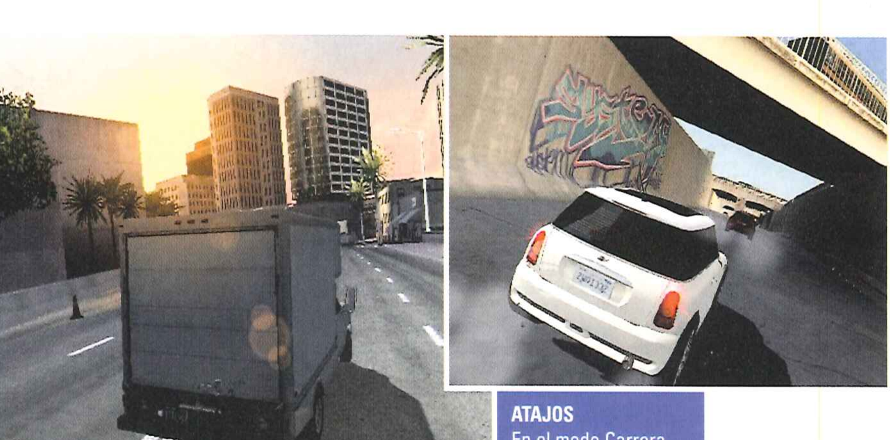
Aunque no tienen demasiadas luces, sí que son lo suficientemente pesados como para hacernos perder un tiempo precioso.



TIEMPO

En la mayoría de las ocasiones el tiempo límite para realizar cada misión será el principal enemigo.

actuales Minis que comercializa **BMW**. Además habrá otros vehículos específicos para cada misión, pero su aparición en el juego tendrá mucha menor incidencia que la que tienen los Minis. Respecto a los modos de juego, además del modo Historia (el corazón de ***The Italian Job***) se ha incluido uno de Acrobacias y otro de carreras. El de carreras es casi tan divertido como el modo Historia y, además, bastante exigente. El apartado técnico del juego es intachable, con una representación de la ciudad que sirve de escenario al juego de enorme calidad. El diseño de los vehículos, de los Minis especialmente, también es soberbio, aunque quizá se han pasado un pelín con los efectos de reflejo de luz en la carrocería. El control es excepcional y desde la primera partida nos haremos con los coches. En resumen, con ***The Italian Job*** accederemos a un estupendo juego de coches que, en su modo Historia, está aderezado con misiones enormemente adictivas que engancharán a los fanáticos de este género. Y si preferimos correr por correr, también tenemos la posibilidad de recorrer la ciudad con la velocidad de un *Burnout* y la espectacularidad de un *Crazy Taxi*.



ATAJOS

En el modo Carrera será imprescindible conocernos al dedillo la ciudad y, sobre todo, sus atajos.

THE ITALIAN JOB

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Los Minis están perfectamente diseñados.
[+] La velocidad, los saltos, el control.
[-] Algunas veces es demasiado exigente.
[-] El número de misiones podría ser más alto.

GRÁFICOS: Tanto la ciudad como los vehículos son muy atractivos, y confluyen una gran cantidad de elementos en pantalla.	9.0
AUDIO: El sonido de los motores es bueno, pero destaca sobre ellos el estupendo doblaje que va dando hilo argumental al juego.	8.7
JUGABILIDAD: Muy divertido desde el primer momento. Fácil de controlar y con múltiples atajos y sorpresas.	9.1
DURACIÓN: Aunque son misiones largas y subdivididas en objetivos, quizá no son tantas como nos hubiera gustado.	8.8

CONCLUSIÓN

The Italian Job responde a todas las exigencias de los amantes del género. Rápido, bien realizado y con un guión totalmente cinematográfico. No habrá nadie que no se divierta con él.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

9.0 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



Cada camión cuenta con sus propias características.

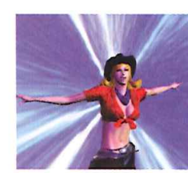


Los nitros serán nuestros principales aliados a la hora de recortar diferencias con el rival.

Detalles



CHALLENGE
Son pruebas extras, en este caso jugaremos al golf con los coches.



LAS CHICAS
Son ocho y nos obsequiarán con un baile de lo más sugerente y sensual. Podremos jugar con las cámaras y esas cosillas, pero poco más.

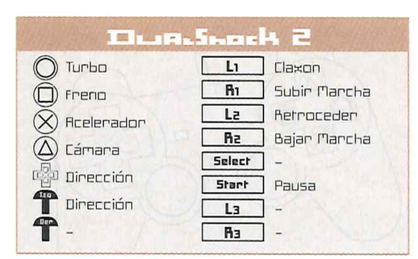
THE KING OF ROUTE 66

Un arcade de camiones sin demasiadas pretensiones



Ficha técnica

- COMPAÑÍA: SEGA
- DESARROLLADOR: AM2
- DISTRIBUIDOR: ACCLAIM
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: ARCADE
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- MODOS: 5
- CAMIONES: 5
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 60 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 44.95€



DualShock 2

○	Turbo	L1	Claxon
□	Freno	R1	Subir Marcha
✕	Acelerador	L2	Retroceder
△	Cámara	R2	Bajar Marcha
Cruceta	Dirección	Select	-
Izq.	Dirección	Start	Pausa
Der.	-	L3	-
		R3	-

Aunque las versiones de recreativas para consola acostumbran a añadir siempre algunas novedades y modos extra con respecto al juego original, los *arcades* suelen tener siempre el mismo talón de Aquiles: la duración. Están diseñados bajo las premisas del espectáculo total, siempre buscando cierta originalidad en su planteamiento y, sobre todo, una jugabilidad a prueba de bombas. ***The King Of Route 66*** para **PS2** cumple con todas esas máximas del *arcade*. Los escenarios, los vehículos y todo lo que veremos en pantalla, es brillante y está mucho más trabajado que otros juegos de camiones. Se mueve a las mil maravillas y sin que le afecten las decenas de cosas que pueden destrozarse al paso de estas moles de la carretera. El planteamiento, sin ser muy original, por lo menos intenta salir del esquema original, simplón y completamente rectilíneo, añadiendo unas cuantas pruebas de habilidad (como la recolección de escudos o la «misión» de encontrar las ocho mujeres ocultas en el juego). No es mucho, pero sí un aliciente más para aumentar su jugabilidad y, sobre todo, algo más su escasa duración. Es cierto que descubrir todos sus secretos nos llevará bastante tiempo pero, para entonces, más de uno se habrá cansado de sus frenéticas correrías a través de sus contados escenarios (sólo 8 estados). Ese es, sin duda, el principal problema de ***The King Of Route 66***. El modo para dos jugadores y los retos extra pueden entretenernos algo más, aunque sigue siendo una miseria en comparación con la oferta del último juego de camiones que vimos para esta consola. En definitiva, ***The King Of Route 66*** es un programa muy bien diseñado en todo lo que se refiere a gráficos y jugabilidad; es divertido y con ritmo de juego absolutamente frenético, pero no deja de ser un *arcade*. Su planteamiento se agota tras un periodo de tiempo muy inferior a otros títulos de conducción.



El modo para dos jugadores puede ser una buena alternativa para alargar la vida del juego.

<Lo único que se le puede reprochar es su limitada vida >

THE KING OF ROUTE 66

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] El ritmo de juego es realmente frenético.
- [+] Casi todo lo que hay se puede destruir.
- [-] Le faltan unos cuantos recorridos más.
- [-] La duración es bastante limitada.

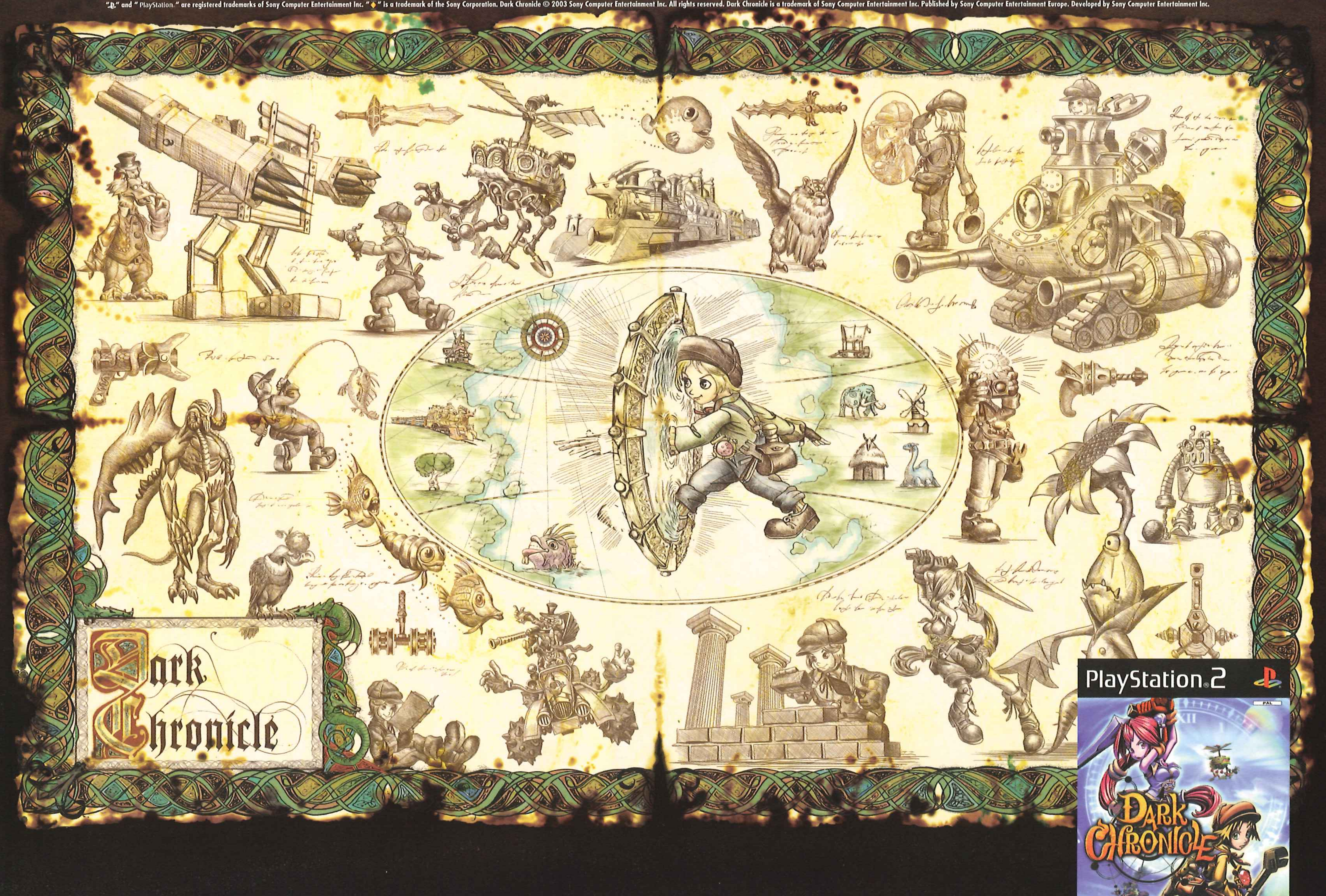
GRÁFICOS: En todo arcade que se precie el apartado gráfico es espectacular y disfrutaremos de un gran show sobre ruedas.	9.0
AUDIO: A la altura del sarao que se lía en pantalla. Los efectos especiales muy buenos y la música muy al gusto de los americanos.	8.8
JUGABILIDAD: Es muy buena, pero sabrá a poco a los que busquen algo parecido a la oferta de otros juegos de camiones en PS2.	8.9
DURACIÓN: Como muchos arcades, el juego no tiene una vida demasiado larga. Es el aspecto más flojo, incluso con los extras.	8.2

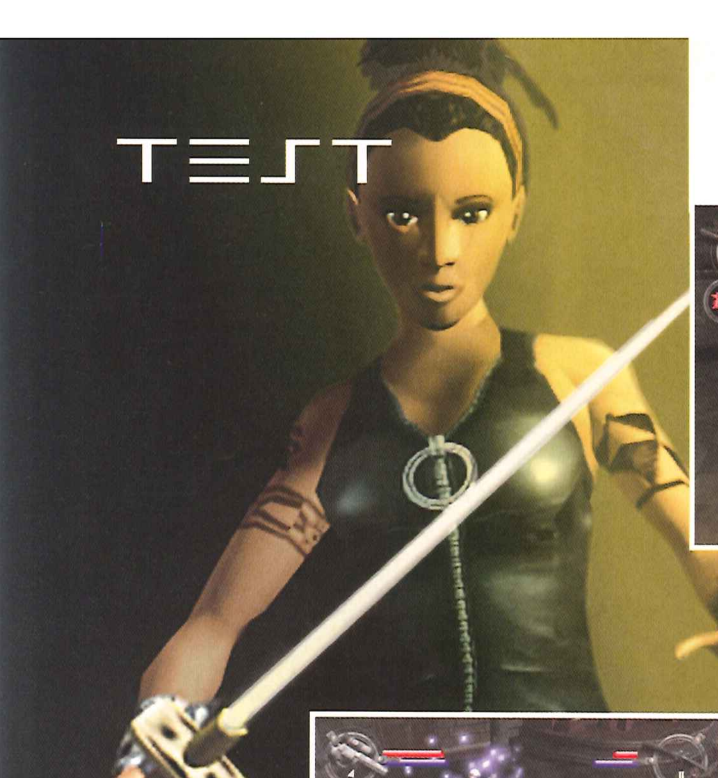
CONCLUSIÓN

De momento, se trata del juego más trepidante de todos los protagonizados por camiones. Los hay más completos y variados, pero en éste nadie podrá decir que «se durmió al volante».



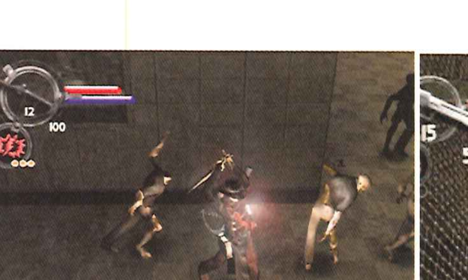
8.6 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

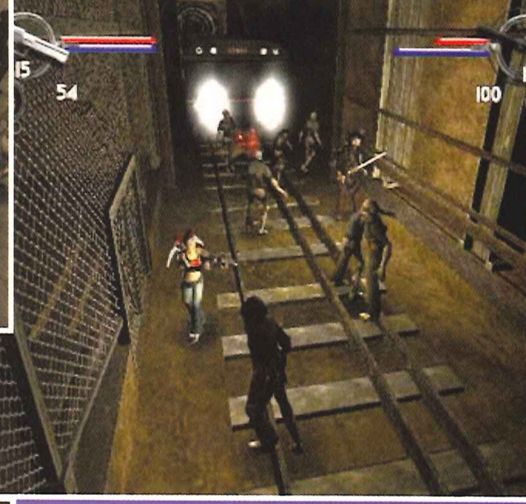


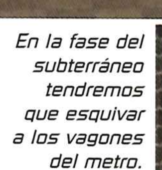




por << Dani3po >>





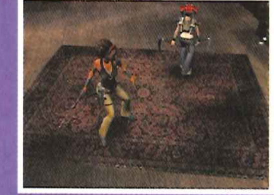


En la fase del subterráneo tendremos que esquivar a los vagones del metro.

Dos es compañía

Colabora con tu amigo

Si decides emprender la aventura ayudado por un segundo jugador las cosas se facilitarán bastante, ya que la cantidad de enemigos no aumenta.





HUNTER THE RECKONING WAYWARD

Combate a las razas de la Noche en este juego de Vivendi

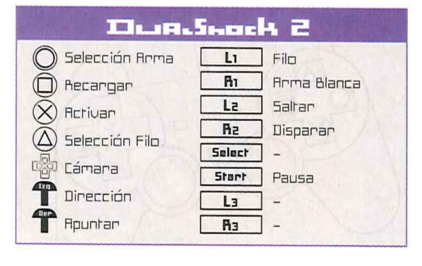


Ficha Técnica

- COMPAÑÍA: INTERPLAY
- DESARROLLADOR: HIGH VOLTAGE
- DISTRIBUIDOR: VIVENDI UNIVERSAL
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: ARCADE
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1-2
- MISIONES: 20
- VIDAS: ENERGÍA
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 137 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€



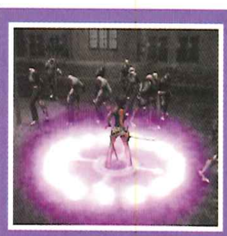
Tras una primera entrega sólo aparecida en **Xbox**, los programadores de **High Voltage** han decidido lanzar esta secuela para todas las plataformas principales. La historia nos traslada al pueblo de *Ashcroft*, una localidad aparentemente apacible, pero que sin embargo es el punto de encuentro de todo tipo de criaturas demoníacas. Como suele pasar en estos casos, solamente unos pocos elegidos (conocidos como «Hunters») serán capaces de hacerles frente. Al comenzar el juego elegiremos entre cuatro personajes, cada uno con sus propias armas (una de corto alcance y otra de fuego) y habilidades mágicas, llamadas «filos». Tras superar el Tutorial, llegaremos al cuartel general desde el que accederemos a las misiones, veremos toda la información recopilada y podremos cambiar de personaje. El desarrollo del juego se aparta de las tradicionales aventuras en tercera persona para centrarse casi exclusivamente en la acción. Bajo una perspectiva elevada, herencia de *Gauntlet*, controlaremos con los dos *sticks* analógicos a nuestro protagonista (este detalle recuerda al clásico *Smash TV*) mientras reparte espadazos y balas a todos los enemigos que se encuentre (que serán cientos en cada uno de los niveles). El resto se reduce a explorar a fondo los mapeados para localizar los objetos imprescindibles para acabar la misión. Como todos estos juegos, el modo para un jugador se hace monótono a las pocas fases (a pesar de haber incluido elementos interesantes como la evolución del personaje a través de puntos de experiencia o la posibilidad de elegir entre varios niveles), pero si eliges la opción Cooperativa y cuentas con otro jugador dispuesto a acompañarte, puede resultar una experiencia divertida. En cualquier caso, el juego está bien realizado y las limitaciones provienen de su propio planteamiento.



DualShock 2

○	Selección Arma	L1	Filo
□	Recargar	R1	Arma Blanca
✕	Activar	L2	Saltar
△	Selección Filo	R2	Disparar
Cruceta	Cámara	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	Apuntar	L3	-
		R3	-

<El juego mejora bastante si se unen dos jugadores>



MAGIAS

Cada uno de los cuatro «cazadores» cuenta con un variado repertorio de poderes especiales conocidos como «filos», de espectaculares efectos.

HUNTER T.R.W.

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] Propone diversión sin muchas complicaciones.
- [+] Con dos jugadores la cosa mejora bastante.
- [-] Las misiones son simples y repetitivas.
- [-] El control es algo «quisquilloso» al principio.

GRÁFICOS: Los personajes están creados con gran detalle, aunque los enemigos son repetitivos y se ralentiza a veces.	8.6
AUDIO: Apenas hay música en el juego, tan sólo en los momentos álgidos. Los efectos no son para tirar cohetes.	8.1
JUGABILIDAD: Cuando te acostumbres a controlar al protagonista con los dos sticks, descubrirás un desarrollo sencillo.	8.6
DURACIÓN: La longitud de las fases es bastante elevada, y con el modo multijugador tendrás diversión durante largo tiempo.	8.7

CONCLUSIÓN

Si estás cansado de las complejas aventuras en tercera persona y cuentas con alguien con quien jugar, puede convertirse en el Gauntlet de tu época, salvando las distancias.



8.5 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



www.centromail.es

¿Realmente crees que lo has probado todo?



A la venta el 7 de octubre

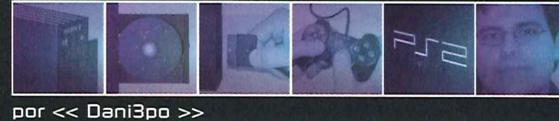
En CentroMAIL saldrás ganando.

Si la reservas en CentroMAIL, recibirás un talonario para que te beneficies de un descuento de más de 60 € en la compra de 14 títulos de software para tu N-Gage. Y si la compras en CentroMAIL entre el 7 y el 13 de octubre, participarás en el sorteo de 4 packs de 1 N-Gage, 2 Moto GP y 2 Tony Haws Pro Skater.

N-GAGE
NOKIA

es.n-gage.com





por << Dani3po >>

Trampas

Nuevas posibilidades

Si lanzamos un trozo de carne fresca a los enemigos, estos acudirán a comerlo y podrás pasar inadvertido. Éste es uno de los ejemplos del uso de las trampas en el juego.









BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER

Vuelve el cuento del dragón y la princesa



Ficha técnica

- COMPAÑÍA: CAPCOM
- DESARROLLADOR: CAPCOM
- DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS
- PAÍS DE ORIGEN: JAPÓN
- GÉNERO: RPG
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- NIVELES: 1 MUNDO
- PERSONAJES: 3
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO/-
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 86 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: SÍ
- PVP RECOMENDADO: 63.95€



DualShock 2

○	Ataque	L1	Cambiar Trampa
□	Trampa	R1	Cambiar Personaje
✕	Acción	L2	Centrar Cámara
△	Cancelar	R2	Poder Especial
Cruceta	Selección Blanco	Select	Mapa
Stick izq.	Dirección	Start	Pausa
Stick der.	Cámara	L3	-
		R3	-

Parece que las continuas críticas vertidas hacia la saga de RPG de **Capcom** han surtido efecto, aunque quizá el cambio que demandaban los *fans* haya sido tan radical que muchos lo considerarán excesivo. ***Breath Of Fire*** siempre ha sido, por llamarlo así, el «hermano pobre» de *Final Fantasy* y *Dragon Quest*. Aparecido originalmente en 1993 para **Super Famicom**, sus dos señas de identidad han sido la simplicidad en todos sus apartados (tanto en el jugable como en el gráfico) y los protagonistas, que se mantenían inalterables una entrega tras otra a pesar de que todo lo que les rodeaba cambiara sustancialmente. Los responsables del desarrollo de esta quinta entrega (primera para **PS2**), el estudio de desarrollo Número 3 de **Capcom** (dirigido por **Minami San**) ha decidido remover por completo los cimientos de este nuevo capítulo. Para empezar, se ha sustituido la ambientación clásica de los juegos de rol de «espada y brujería» (pueblos, bosques, templos) por unos escenarios subterráneos post-apocalípticos en los que nunca veremos la luz del sol (algo que lamentan en muchas ocasiones los protagonistas). Tras una catástrofe global sobre la que no se especifica mucho, los seres humanos se han visto obligados a habitar bajo tierra, en oscuras ciudades industriales. Para mantener la seguridad se ha creado un grupo de «cazadores», llamados *Rangers*. Cada uno de ellos cuenta con un rango que depende de sus méritos en combate y sus aptitudes. Este hecho, que al principio parece poco importante, se volverá fundamental cuando avancemos en el juego, pues nuestro rango determinará en qué zonas podemos entrar o no. Y es que ***BOF: DQ*** ha sido concebido para ser jugado más de una vez. En un principio nos sorprenderá su escasa duración (menos de diez horas es muy poco tiempo para tratarse de un RPG), pero con la partida finalizada podremos comenzar de nuevo conservando nuestro «estatus» y así entrar en zonas antes inaccesibles o derrotar a enemigos antes demasiado poderosos. Incluso existe la opción en el menú principal de «retirarse»; es decir, comenzar la partida de nuevo con el equipamiento y la experiencia que habíamos conseguido hasta el momento. El entorno en el que se desarrolla la aventura es totalmente tridimensional y nos dejará rotar la cámara en todo momento. Al contrario que en la mayoría

El quinto capítulo de la saga Breath Of Fire es el perfecto ejemplo de Dungeon RPG.





LIN

La tercera en discordia aparece de una forma poco amigable, pero pronto se convertirá en una gran aliada.

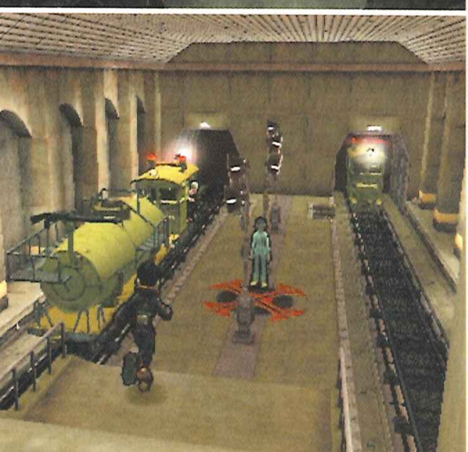
La historia de BOF

La saga comenzó en 1993 en **Super Famicom**. Después pasó a **PSone** y últimamente ha visitado la portátil de **Nintendo**.

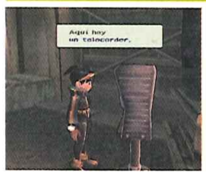


El juego cuenta con una estupenda traducción al castellano.

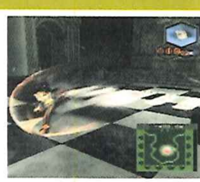




Detalles



TELECORDER
En estos teléfonos podremos salvar nuestra partida, siempre y cuando contemos con un *Tóken* o moneda correspondiente.

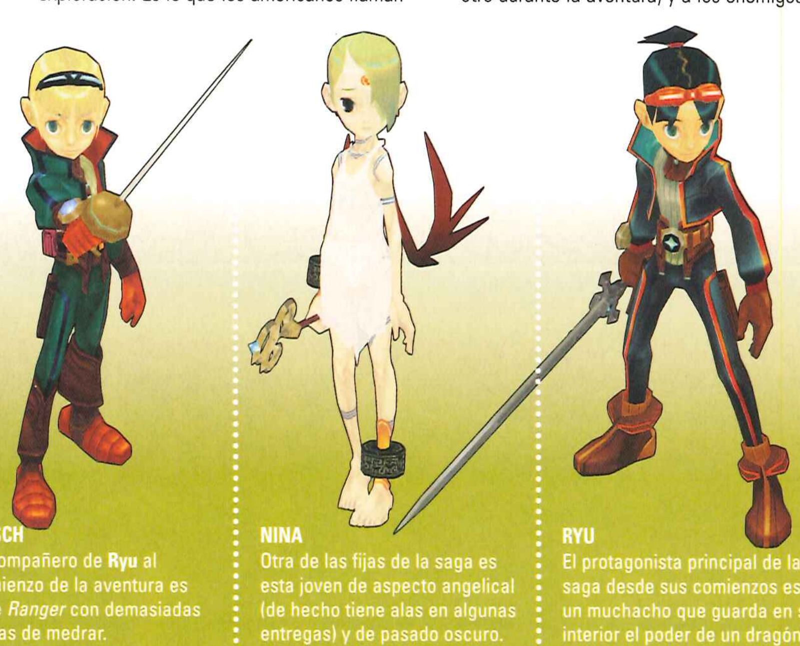


D-ZAMBULLIDA
Gracias a este poder de **Ryu** podremos esquivar a los enemigos. Sin embargo, su uso indiscriminado puede ser mortal.



<El quinto capítulo de la saga se desarrolla en escenarios subterráneos>

de los RPG, podremos ver a los enemigos antes de entrar en combate con ellos y, lo que es más importante, realizar diferentes acciones antes de luchar. Utilizar un arma arrojadiza como bombas o dinamita, plantar una trampa para atraerlos, distraerlos o atacarles con la espada para conseguir un turno extra serán algunas de estas acciones a realizar. Sin duda alguna, este título está totalmente orientado a las batallas mucho más que a la trama o a la exploración. Es lo que los americanos llaman un *Dungeon RPG*, puesto que nuestra misión se limita a deambular por los escenarios (bastante oscuros y repetitivos en este título) mientras ganamos la experiencia suficiente y conseguimos el mejor equipamiento posible. En cuanto a los combates, la mejor forma de describirlos es compararlos con uno de los últimos grandes clásicos de **Squaresoft** para **PSone**: *Vagrant Story*. Al entrar en batalla veremos a los tres protagonistas (no podremos reclutar a ningún otro durante la aventura) y a los enemigos en el mismo escenario en el que se desarrolla la aventura. Cada personaje contará con una cantidad de puntos de acción (que dependerá de su nivel de experiencia y de su equipamiento) . Repartiremos estos puntos entre movimiento, ataque, magias... En resumen, grandes dosis de estrategia que requerirán bastante paciencia por parte del jugador. Técnicamente se encuentra bastante alejado de los grandes (aunque esta saga nunca ha destacado por esto). Al menos es original, algo difícil de ver en estos tiempos.



BOSCH
El compañero de **Ryu** al comienzo de la aventura es este *Ranger* con demasiadas ganas de medrar.

NINA
Otra de las fijas de la saga es esta joven de aspecto angelical (de hecho tiene alas en algunas entregas) y de pasado oscuro.

RYU
El protagonista principal de la saga desde sus comienzos es un muchacho que guarda en su interior el poder de un dragón.

B.O.F.: DRAGON QUARTER

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Supone toda una revolución en la saga.
[+] Entusiasmará a los fans de la estrategia/RPG.
[-] Los escenarios son algo tristones.
[-] Pocos lugares donde salvar y muy espaciados.

GRÁFICOS: El estilo cell-shading vuelve a imponerse con bastante acierto, aunque en general son bastante sobrios.	8.4
AUDIO: No existen voces en el juego, salvo los gritos de los personajes durante las batallas. La música no pasa de ser correcta.	8.5
JUGABILIDAD: Cuando te acostumbres a las batallas, puede hacerse bastante divertido si no esperas algo como Final Fantasy.	8.8
DURACIÓN: Acabarlo la primera vez no te llevará mucho, pero está diseñado para ser jugado en múltiples ocasiones.	8.6

CONCLUSIÓN

Si estás cansado de los RPG épicos tipo Final Fantasy, puede que te apetezca algo más ligero y directo, más centrado en las batallas y el desarrollo de los personajes que en el argumento.

PlayStation 2 Revista Oficial - España



PUNTUACIÓN OFICIAL

SOULCALIBUR II

¡PARTICIPA Y PODRÁS CONSEGUIR ESTOS PREMIOS!

Electronic Arts y PlayStation 2 Revista Oficial te ofrecen la oportunidad de obtener uno de estos 20 lotes de un juego y una figura exclusiva de **Soul Calibur II**, Nightmare o Ivy, que puedes ver en la página de la derecha. Para participar en este concurso tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 16 de octubre.

¿Cuál de estos luchadores no pertenece a la categoría de nuevos personajes exclusivos de Soul Calibur 2?

A) Lizardman **B**) Tarantelli **C**) Assassin

CONCURSO
SOUL CALIBUR 2



20 JUEGOS

20 FIGURAS EXCLUSIVAS

IVY

NIGHTMARE

namco
PlayStation 2

CONCURSO «SOUL CALIBUR 2»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5354 poniendo la palabra **soul, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5354 el siguiente mensaje: **soul A.**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 16 de octubre.



por << Chip&CE >>

Se incluyen cuatro tipos de golpes.

Detalles



COMPETICIONES
El modo Campeonato reproduce una al estilo de la Copa Davis (cuatro partidos individuales y uno de dobles por eliminatoria).



SAQUE
Para lograr la mayor contundencia en los saques hay que fijar en color rojo los indicadores de potencia.



ESCENARIOS
Los 16 escenarios incluyen monumentos y edificios típicos de los diferentes países.

DE CERCA
Las cuatro cámaras ofrecen una perspectiva real con diferentes planos.

PERFECT ACE

Tenis sin rostros famosos para PS2



FICHA TÉCNICA

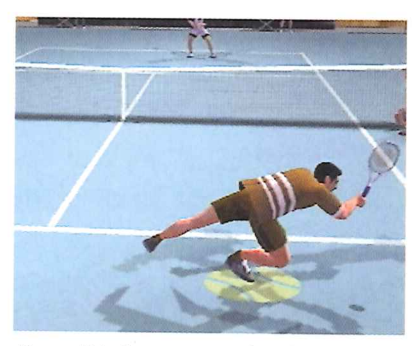
- COMPAÑÍA: OXYGEN INTERACTIVE
- DESARROLLADOR: OXYGEN INTERACTIVE
- DISTRIBUIDOR: SHINE STAR
- PAÍS DE ORIGEN: REINO UNIDO
- GÉNERO: DEPORTIVO
- FORMATO: CD-ROM
- JUGADORES: 1-4
- TENISTAS FICTICIOS
- COMPETICIONES: 3
- TEXTO-DOBLAJE: CASTELLANO-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 3
- MEMORY CARD: 276 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 39.99€



DualShock 2

◯	Globo	L1	Normal
▢	Cortado	R1	Normal
✕	Normal	L2	Cámara
△	Liftado	R2	Cámara
✣	Dirección	Select	-
Izq	Dirección	Start	Pausa
Der	-	L3	-
		R3	-

El tenis es la disciplina deportiva que cuenta con mayor número de representantes dentro del catálogo de **PS2**. Junto a los programas consolidados, las compañías están empeñadas en crear nuevos títulos (como el reciente *Agassi Tennis Generation*) que ofrezcan una alternativa. En este sentido, ***Perfect Ace*** tiene muchas similitudes con el mencionado título. Ambos presentan unas repeticiones con una calidad por encima de la media, así como una cámara con planos cercanos más espectaculares que útiles. También comparten un sistema de control y una distribución de botones idénticas y emplean el mismo número de jugadores, 32 en total. Este sistema de control busca una mezcla entre la sencillez de los juegos puramente *arcade* y la sensación de realidad de los simuladores. Sin embargo, el programa se queda a medias, sin llegar a transmitir la sensación de tenis total que ofrecen títulos como *Smash Court* o *Virtua Tennis*.



Es posible lanzarse en plancha en casos desesperados.

Desde el punto de vista publicitario, el juego no cuenta con el respaldo de ninguna de las raquetas del circuito y recoge tenistas ficticios con la posibilidad de modificar su nombre. Las opciones no aportan demasiado ya que no existe nada parecido a un modo Carrera, ni minijuegos ni otros alicientes adicionales. Los originales escenarios y las secuencias de animación constituyen los elementos a destacar dentro de este discreto juego de **Shine Star**.

JUGADORES
Se incluyen 32 jugadores ficticios, dos por cada uno de los 16 países presentes en el programa. Los representantes españoles, **Miguel Aznar** y **José Luis Trías**.



PERFECT ACE

LO MEJOR Y LO PEOR

- [+] La espectacularidad de los diferentes planos.
- [+] El colorido de los escenarios incluidos.
- [−] La descoordinación entre órdenes y reacciones.
- [−] Faltan alicientes en los modos de juego.

GRÁFICOS: incluye cuatro cámaras entre las que destaca la que ofrece un plano más cercano.	8.5
AUDIO: El tanteo, en inglés, y los gritos del público son lo más destacado. La música es puramente testimonial.	8.1
JUGABILIDAD: La sincronización entre las órdenes y la ejecución de los golpes no está demasiado lograda.	8.2
DURACIÓN: Se echa en falta un modo Historia o alguna competición que añada alicientes que alarguen la vida del juego.	8.2

CONCLUSIÓN
El programa presenta problemas de jugabilidad y además no ofrece nada que no se pueda encontrar en los líderes tradicionales del deporte de la raqueta. Se trata de un título más.

PlayStation 2 Revista Oficial - España
8.2 (sobre 10)
PUNTUACIÓN OFICIAL

www.movilmundo.com

todo un mundo de soluciones para tu móvil »

logos, tonos, melodías polifónicas, fotos, animaciones...

fondos

en color para tu móvil

envía WAP67 + un espacio y el código de tu fotofondo al 7494

CINE/CHICAS/CÓMICS/ANIMALES

35516 35449 35497 35433 35482

35440 35937 35484 35427 36170 35546 35489 35542 35028 36232 35498

35438 35485 35501 35453 35492 35252 35499 35446 36213 36283 35426

35479 35494 35518 35994 36155 36036 35955 35503 35460 36281 35477

35541 35520 35502 35476 35487 35425 35980 35429 35945 36009 36010

polifonicos

TOP ÉXITOS POLIFÓNICOS

envía TONOS44 un espacio y el código de tu tono al 7494

si no esta el tono que estas buscando envía TONOS44 seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, el título...) al 7494

83599	PAPI CHULO	EL CHOMBO
83604	LOCA	MALENA GRACIA
81690	BYE BYE	DAVID CIVERA
83609	VEN VEN VEN	SEX BOMB
83584	BRING ME TO LIFE	EVANESCENCE
82652	FIESTA PAGANA	MAGO DE OZ
80726	NO WOMAN NO CRY	BOB MARLEY
83188	REAL MADRID	HIMNO OFICIAL
80025	THE SIMPSONS	THEME
80017	MISSION IMPOSSIBLE	FILM
80277	NOTHING ELSE MATTERS	METALLICA
80002	LOSE YOURSELF	EMINEM
80293	ITS MY LIFE	BON JOVI
83578	HASIENDO EL AMOR	DINIO
81684	MUNDIAN TO BACH KE	PANJABI MC
80043	THE TERMINATOR	FILM
80269	FREESTYLER	BOMFUNK MCS
80056	INSOMNIA	FAITHLESS
83796	LA MADRE DE JOSE	EL CANTO DEL LOCO
82172	BARCELONA	HIMNO OFICIAL
80096	PULP FICTION	FILM
82004	A DIOS LE PIDO	JUANES
82835	MIÉNTEME	D. BISBAL Y E. GADEL
80001	IN DA CLUB	50 CENT
80065	FRIENDS	THEME
80472	EVERY BREATH YOU TAKE	THE POLICE
83642	NO TE ESCAPARAS	HOMBRES G
81685	TU ES FOUTU	IN-GRID
83607	BESA MI PIEL	NATALIA
80014	JAMES BOND	FILM
80143	PINK PANTHER	THEME
81689	ROSAS Y ESPINAS	DAVID BISBAL
81687	PUEDES CONTAR CONMIGO	LA OREJA VAN GOGH
83658	STAR WARS	JOHN WILLIAMS
82284	COLOR ESPERANZA	DIEGO TORRES
83290	SIN MIEDO A NADA	ALEX UBAGO & AMAIA
83228	SAMBA ADAGIO (TAMBORES)	SAFRI DUO
80298	MASTER OF PUPPETS	METALLICA
80045	WITHOUT ME	EMINEM
82124	ATLETICO DE MADRID	HIMNO OFICIAL
83797	MAS QUE NADA	TANGA GIRLS
83655	THUNDERS TRUCK	ACDC
82935	NOCHES DE BOHEMIA	NAVAJITA PLATEÁ
83675	FLIGHT 673	DJ TIESTO
80024	THE MATRIX	FILM
83598	MARIPOSA TRAICIONERA	MANA
83585	LIBERTINE	KATE RYAN
83650	SAINT ANGER	METALLICA
82605	ES UNA LATA EL TRABAJAR	LUIS AGUILÉ
80093	EQUADOR	SASH
80174	THE X FILES	THEME
82440	DIME	BETH
82361	CHIHUAHUA	DJ BOBO
81691	JALEO	RICKY MARTIN
83418	TRES VECES GUAPA	LOS CHURUMBELES ESPAÑA
83580	WEEKEND	SCOOTER
81686	SAMBAME	UPA DANCE
82740	MALDITO DUENDE	HÉROES DEL SILENCIO
83808	HIMNO DE ESPAÑA	HIMNO
80406	TAKE ON ME	A-HA
82436	DÍGALE	DAVID BISBAL
83667	JOGI	PANJABI MC
82430	DEVUÉLVEME LA VIDA	ANTONIO OROZCO
80642	ENJOY THE SILENCE	DEPECHE MODE
80012	SK8ER BOI	AVRIL LAVIGNE
80029	JENNY FROM THE BLOCK	JENIFER LOPEZ
83605	VIVA LA NOCHE	AINOHA
83601	UN EMOZIONE PER SEMPRE	EROS RAMAZZOTTI
83806	ANOTHER NIGHT	SPS
80336	MACGYVER	THEME
80108	BENNY HILL	THEME
80041	HEAVEN	DJ SAMMY FEAT. YARON
83297	SOBE SON	MIAMI SOUND MACHINE
80321	UNFORGIVEN	METALLICA
82813	MI JEFE	MOJINOS ESCOZÍOS
80217	I CAN´T GET NO SATISFACTION	ROLLING STONES
83641	CALAVERA	SEGURIDAD SOCIAL
83662	CRAZY IN LOVE	BEYONCE & JAY Z
82341	CUANDO TÚ VAS	CHENOA
80197	SANDSTORM	DARUDE

logos tonos

ENVIA LT57 + UN ESPACIO Y EL CÓDIGO DEL LOGO O TONO + UN ESPACIO Y LA MARCA DE TU MÓVIL > AL 7494



CONSÍGUELOS CON SÓLO 1 MENSAJE EJ: LT57 62098 MOTOROLA

si no esta el tono que estas buscando envia LT57 seguido de un espacio y una palabra que la identifique al 7494

50111 21083 27000 18026
09013 09121 16188 20138
30002 30061 02015 02279
03091 03383 02237 18465
01051 18258 01164 01037
03040 18260 27126 09302
01018 18270 18341 01067
01034 02009 17034 24005
01035 16108 16218 01041
18315 06085 03520 09087
01248 06368 24004 18240
20136 03027 02347 01036
09022 26000 24072 02026
02373 02100 09106 12034
01027 18043 06360 21031
04092 02052 18354 20038
30047 49104 49630 01006
04074 18070 02013 18064

TOP 40

62098	LA CREMITA ANUNCIO ONCE
62097	LA MEDUSA ANUNCIO ONCE
62096	LAS TAPITAS ANUNCIO ONCE
59738	4 MINUTE WARNING MARK OWEN
53372	FOREVER MORE MOLOKO
83822	TINY DANCER ELTON JOHN
60611	GOING UNDER EVANESCENCE
60610	SOUL ON FIRE HIM
60609	SOMEBODY SOMEONE KORN
54393	OJU LAS NIÑAS
54353	PAPI CHULO EL CHOMBO
55058	CARA AL SOL HIMNO
62073	SHIN CHAN TV
54368	BYE BYE DAVID CIVERA
54210	FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
60570	BRING TO LIFE EVANESCENCE
55011	HIMNO DE ESPANA HIMNO
59608	8 MILE EMINEM
62094	MAS QUE NADA TANGA GIRLS
68014	HALA MADRID HIMNO
62023	SIMPSONS TV
55024	HIMNO DE LA LEGION HIMNO
68002	CANT DEL BARCA HIMNO
62039	RASCA Y PICA TV
54388	LA MADRE DE JOSE EL CANTO DEL LOCO
54276	NI MAS NI MENOS LOS CHICHOS
54391	SON DE AMORES ANDY Y LUCAS
51005	EL EXORCISTA CINE
54323	DIME BETH
62027	FRAGGLE ROCK TV
51027	MISSION IMPOSSIBLE CINE
68030	CENTENARIO REAL MADRID HIMNO
54387	LOCA MALENA GRACIA
51021	LA PANTERA ROSA CINE
54354	HACIENDO EL AMOR DINIO
59168	NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
65021	PAQUITO CHOCOLATERO YEYE
55022	ELS SEGADORS HIMNO
55059	ASTURIAS PATRIA QUERIDA HIMNO
68004	ATHLETIC DE BILBAO HIMNO
59045	TUBULAR BELLS MIKE OLDFIELD
62007	EL EQUIPO A TV
51111	PULP FICTION THEME
62065	MTV ANUNCIO
59604	LOSE YOURSELF EMINEM
60238	NOTHING ELSE MATTERS METALLICA
68015	REAL SOCIEDAD HIMNO
51003	EL BUENO EL FEO Y EL MALO CINE
62029	VERANO AZUL TV
60278	DESENCHANTEE KATE RYAN
68001	ATLETICO DE MADRID HIMNO
62005	COCHE FANTASTICO 2 TV
51075	GLADIATOR CINE
57005	TARZAN GRITO
59468	WITHOUT ME EMINEM
51000	STAR WARS DARTH VADER CINE
53240	LETHAL INDUSTRY DJ TIESTO
72107	BRAVEHEART DJ SAKIN
53205	SAMBA ADAGIO SAFRI DUO
54355	JALEO RICKY MARTIN
54326	SAMBAME UPA DANCE
60078	MOONLIGHT SHADOW MIKE OLDFIELD
50009	LA INTERNACIONAL TRADICIONAL
54306	COLOR ESPERANZA DIEGO TORRES
62067	CHIHUAHUA COCACOLA
60118	IN THE END LINKING PARK
51036	TITANIC CINE
53346	MUNDIAN TO BACH KE PANJABI MC
54275	ME MUERO POR CONOCERTE ALEX UBAGO
54289	MIENTEME DAVID BISBAL
62000	BENNY HILL TV
53221	INFECTED BARTHEZ
53009	FREESTYLER BOOMFUNK MC
53341	TU ES FOUTU INGRID
64059	TO ZANARKAND FINAL FANTASY X
60213	THE TROOPER IRON MAIDEN
54231	A DIOS LE PIDO JUANES
60024	THE FINAL COUNTDOWN EUROPE
60012	SWEET CHILD OF MINE GUNS N ROSES
54274	HASTA QUE EL CUERPO AGUANTE MAGO DE OZ
60013	NUMBER OF THE BEAST IRON MAIDEN
51087	TERMINATOR CINE
54133	SUFRE MAMON HOMBRES G
53060	CAFE DEL MAR ENERGY 52
60045	SATISFACTION ROLLING STONES
54361	ES UNA LATA EL TRABAJAR HOTEL GLAM
65039	SOY MINERO ANTONIO MOLINA
53199	ON THE MOVE BARTHEZ
51113	MAY IT BE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
61012	BREATHE PRODIGY
54180	CHIQUILLA SEGURIDAD SOCIAL
53237	UNIVERSE CHASIS
60015	ENTER SANDMAN METALLICA
51092	HARRY POTTERTHEME CINE
59626	IN DA CLUB 50 CENT
68026	WE ARE THE CHAMPIONS QUEEN
60410	I WAS MADE FOR LOVING YOU KISS
72191	MORTAL KOMBAT TECHNO SYNDROME
54257	CUANDO TU VAS CHENOA
54371	NUNCA DEBI ENAMORARME CAMELA
54290	DOS HOMBRES Y UN DESTINO DAVID BUSTAMANTE
54310	MORENITA UPA DANCE
55060	GUARDIA CIVIL HIMNO
59580	DILEMA NELLY FT KELLY ROWLAND
65011	MI CARRO MANOLO ESCOBAR
55025	PARTIDO POPULAR HIMNO
64047	METAL GEAR SOLID VIDEO
60269	ALL THE THINGS SHE SAID TATU

moviljuegos

envia JUEGOS21 seguido del código de tu juego al 7494



relaciones

¿QUIERES CONOCER GENTE NUEVA? NOSOTROS TE AYUDAREMOS. MUCHAS PERSONAS CONFÍAN EN NOSOTROS. TODOS ELLOS TE ESTÁN ESPERANDO...

si deseas conocerlos envía AMOR5 al 7494 o llama al tlfno 806 52 62 85

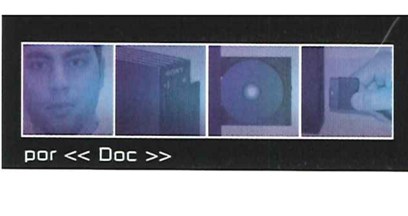
184766	ANA BUSCA CHICOS SIMPÁTICOS QUE SEPAN HACERLE REIR.
122227	VANESSA, MORENA, PELO LARGO. BUSCA UN CHICO FUERTE Y SIMPÁTICO.
147482	CHICA GUAPA Y SIMPÁTICA BUSCA UN CHICO RUBIO, ALTO, FUERTE.
150750	EVA, 18 AÑOS. BUSCA CHICOS DE 18 A 20 AÑOS.
165835	CHICA DE 18 AÑOS DE CORDOBA, MORENA, OJOS VERDES, BUSCA CHICOS.
183010	JORDI, 22 AÑOS, DE BARCELONA BUSCA SU MEDIA NARANJA.
179904	MIGUEL, DE VALENCIA, ESTA BUSCANDO A SU PRINCESA.
151807	HOMBRE MADURO BUSCA RELACIONES CON MUJERES SANAS Y FUERTES.
190363	CHICO DE 38 AÑOS, DE LA PROV. DE VALLADOLID, BUSCA CHICAS DE SU ZONA.
100670	CHICO JOVEN BUSCA MUJER MADURA.
100918	CHICO JOVEN BUSCA A SU PRINCESA.

bromófono

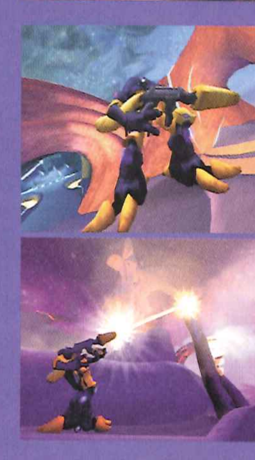
Estos son sólo algunos ejemplos de nuestras divertidas bromas... tenemos muchas más bromas . Tenemos los gritos de todos los equipos de fútbol.

Sólo tienes que llamar al teléfono **806 52 62 83** y elegir la broma que más te guste

BOMBON	UN TRAVESTI LLAMARÁ A TU AMIGO PARA PROPONERLE JUEGOS ERÓTICOS
EMBARAZA	UNA EMBARAZADA LLAMARÁ A TU AMIGO PARA ANUNCIARLE QUE ES EL PADRE
ORGASMO	TU AMIGO ESCUCHARÁ UN ORGASMO MUY EXPLOSIVO
CHULO	UN CHULO LLAMARÁ A TU AMIGO PARA PEDIRLE EL PAGO POR SU CHICA.
VIDEO	UN VÍDEO-CLUB LLAMARÁ A TU AMIGO PIDIÉNDOLE UNAS PELÍCULAS...
CONTACTO	UNA CHICA LLAMARÁ A TU AMIGO PQ LO HAVISTO EN LOS CONTACTOS.
ANUNCIO	UNA AGENCIA MATRIMONIAL LE ANUNCIARÁ QUE TIENEN A SU CHICA IDEAL.
CUMPLE	UNA PEÑA DE GENTE LE CANTARÁ A TU AMIGO EL CUMPLEAÑOS FELIZ.
JURADO	AVISARÁN A TU AMIGO PARA FORMAR PARTE DE UN JURADO POPULAR.
BANCO	UN BANCO RECLAMARÁ A TU AMIGO UNAS DEUDAS PENDIENTES.









ALTER ECHO

Viaja a través del espacio y el tiempo

FICHA TÉCNICA

- COMPAÑÍA: THQ
- DESARROLLADOR: OUTRAGE GAMES
- DISTRIBUIDOR: PROEIN
- PAÍS DE ORIGEN: ESTADOS UNIDOS
- GÉNERO: AVENTURA
- FORMATO: DVD-ROM
- JUGADORES: 1
- NIVELES: 1 MUNDO
- VIDAS: ENERGÍA
- TEXTO-DOBLAJE: INGLÉS-INGLÉS
- NIVELES DIFICULTAD: 1
- MEMORY CARD: 33 KB
- OPCIÓN 50/60 HZ: NO
- PVP RECOMENDADO: 59.95€

Con ese halo de *sleeper* (juegos que salen de la nada y se convierten en clásicos) nos llega la penúltima producción de la prolífica **THQ**, dispuesta a revolucionar el saturado mercado de las aventuras en tercera persona con la originalidad por bandera. Todo el juego se desarrolla en unos escenarios oníricos, sin formas definidas por los que el protagonista **Nevin** (con un parecido más que sospechoso con **Raziel** de *Soul Reaver*) avanza saltando, resolviendo enigmas y luchando contra extraños enemigos. Una de las particularidades del título de **Outrage Games** es la posibilidad que tiene nuestro personaje de convertirse en dos formas más aparte de la tradicional. Una de ellas es un engendro mecánico con poca movilidad pero armado con una gran pistola. La otra es una especie de animal felino que, lógicamente, cuenta con una gran agilidad. La mayoría de los *puzzles* del juego tienen relación con la correcta utilización de estas encarnaciones ya que, aparte de su forma de ataque, cada una de ellas cuenta con habilidades especiales. Hasta aquí todo parece perfecto, pero da la sensación de que a este juego le quedaban aún varios meses de desarrollo, pues el avanzar por las fases se hará tedioso y demasiado complicado y, realmente, recurriremos siempre a la misma rutina de ataque (a pesar de las múltiples posibilidades que ofrece). Es una lástima que un experimento tan arriesgado como este no haya salido bien. Otra vez será.

DualShock 2

◯	Ataque 3	L1	Cambiar Forma
▢	Ataque 1	R1	Cambiar Forma
✕	Salto	L2	Defensa
△	Ataque 2	R2	Centrar Cámara
Cruceta	-	Select	-
Izq	Movimiento	Start	Pausa
Der	Cámara	L3	-
		R3	Time Dilation

FORMAS
En su forma básica, **Nevin** porta un bastón para defenderse y puede realizar un salto doble. En la forma «gunner» contará con un arma de fuego con la que podrá disparar a distancia, aunque no podrá saltar y será muy lento al desplazarse. La forma «stealth» es la más ágil. Podrá encaramarse a salientes especiales y utilizar su lengua.





TIME DILATION
Uno de los poderes de **Nevin** consiste en controlar el tiempo y el espacio. Podremos congelar a los enemigos mientras introducimos una combinación de botones que acabará con varios de ellos.



ALTER ECHO

LO MEJOR Y LO PEOR

[+] Originalidad argumental y de planteamiento.
[+] Muchas posibilidades de juego.
[–] El desarrollo se vuelve monótono muy pronto.
[–] Gráficamente se pasa de «original».

GRÁFICOS: Lo más parecido a una obra surrealista que encontrarás en PS2. Acaba cansando un poco.	8.0
AUDIO: Las voces permanecen en inglés, y ni la banda sonora ni los efectos de sonido destacan sobre la media.	8.1
JUGABILIDAD: El control del personaje es bastante impreciso, sobre todo a la hora de saltar. Las batallas son caóticas.	7.6
DURACIÓN: No jugarás lo suficiente para llegar a ver el final. La dificultad es excesiva en muchos momentos.	7.9



CONCLUSIÓN

La apuesta de Outrage Games no ha salido bien. El intento de revolución por la inclusión de tantos elementos «extraños» ha dado como resultado una aventura poco equilibrada.

PlayStation 2 Revista Oficial - España

7.8 (sobre 10)

PUNTUACIÓN OFICIAL



¿Quieres ganar uno de los 15 lotes exclusivos compuestos por **The NBA Devotion**, las zapatillas oficiales de la **NBA** de **Rebook**, y un juego **NBA Jam** para **PlayStation 2**, ó uno de los 10 lotes compuestos por un juego **NBA Jam**? Pues **Acclaim**, **Reebok** y **PlayStation 2 Revista Oficial** te dan la oportunidad de conseguirlo. Para ello, tan sólo tienes que participar en este concurso enviando con tu móvil un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 16 de octubre.

¿Qué jugador español de baloncesto aparece en NBA JAM?

A) Pau Gasol **B**) Fernando Romay **C**) Sergio García



CONCURSO «NBA JAM»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5354 poniendo la palabra **NBA, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5354 el siguiente mensaje: **NBA A.**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 16 de octubre.

FUTURAMA

■ **Salud infinita**
Durante el transcurso de una partida mantén presionados L1 y L2 y pulsa a continuación Abajo, Cuadrado, Triángulo, Abajo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, R2, Arriba, *Select*. La pantalla parpadeará en azul para confirmar que el truco ha funcionado.

■ **Munición infinita**
Durante el transcurso de una partida mantén presionados L1 y L2 y pulsa a continuación Abajo, Cuadrado, Triánguo, Abajo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, R2, Derecha, *Select*. La pantalla parpadeará en azul para confirmar que el truco ha funcionado.

■ **Vidas infitas**
Durante el transcurso de una partida mantén presionados L1 y L2 y pulsa a continuación Abajo, Cuadrado, Triángulo, Abajo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, R2, Abajo, *Select*. La pantalla parpadeará en azul para confirmar que el truco ha funcionado.

■ **Carga infinita**
Durante el transcurso de una partida mantén presionados L1 y L2 y pulsa a continuación Abajo, Cuadrado, Triángulo, Abajo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, R2, Izquierda, *Select*. La pantalla parpadeará en azul para confirmar que el truco ha funcionado.

■ **Inmortalidad**
Durante el transcurso de una partida mantén presionados L1 y L2 y pulsa a continuación Abajo, Cuadrado, Triángulo, Abajo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, R2, Triángulo, *Select*. La pantalla parpadeará en azul para confirmar que el truco ha funcionado.

■ **Todos los extras**
Durante el transcurso de una partida mantén presionados L1 y L2 y pulsa a continuación Abajo, Cuadrado, Triángulo, Abajo, Cuadrado, Triángulo, Círculo, X, R2, Círculo, *Select*. La pantalla parpadeará en azul para confirmar que el truco ha funcionado.

■ **Nivel del Templo**
Durante el transcurso de una partida mantén presionados L1 y L2 y pulsa a continuación Abajo, Cuadrado, Triángulo, Abajo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Abajo, Izquierda, *Select*. La pantalla parpadeará en azul para confirmar que el truco ha funcionado.

■ **Nivel del Cañón**
Durante el transcurso de una partida mantén presionados L1 y L2 y pulsa a continuación Abajo, Cuadrado, Triángulo, Abajo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Derecha, Arriba, *Select*. La pantalla parpadeará en azul para confirmar que el truco ha funcionado.

■ **Nivel del Mercado**
Durante el transcurso de una partida mantén presionados L1 y L2 y pulsa a continuación Abajo, Cuadrado, Triángulo, Abajo, Cuadrado, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, Abajo, Arriba, *Select*. La pantalla parpadeará en azul para confirmar que el truco ha funcionado.

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER



■ **Auto Focus**
Dentro del inventario de armas selecciona la porra eléctrica y a continuación pulsa L1, R1, L1, R1, X, Círculo, Círculo, X, Círculo, X.

■ **Cabezas grandes**
Dentro del inventario de armas selecciona la porra eléctrica y a continuación pulsa L1, R1, L1, R1, X, Círculo, Círculo, X, Círculo, Círculo.

■ **Cámara Detach**
Dentro del inventario de armas selecciona la porra eléctrica y a continuación pulsa L1, R1, L1, R1, X, Círculo, Círculo, X, Triángulo, Cuadrado.

■ **Daño doble**
Dentro del inventario de armas selecciona la porra eléctrica y a continuación pulsa L1, R1, L1, R1, X, Círculo, Círculo, X, Triángulo, Triángulo.

■ **Modo «Mano de Dios»**
Dentro del inventario de armas selecciona la porra eléctrica y a continuación pulsa L1, R1, L1, R1, X, Círculo, Círculo, X, X, X.

■ **Munición infinita**
Dentro del inventario de armas selecciona la porra eléctrica y a continuación pulsa L1, R1, L1, R1, X, Círculo, Círculo, X, Cuadrado, Cuadrado.

■ **Invulnerabilidad**
Dentro del inventario de armas selecciona la porra eléctrica y a continuación pulsa L1, R1, L1, R1, X, Círculo, Círculo, Cuadrado, Triángulo.

■ **Salto de nivel**
Dentro del inventario de armas selecciona la porra eléctrica y a continuación pulsa L1, R1, L1, R1, X, X, Círculo, Círculo, Cuadrado, Círculo.

■ **Desbloquear todos los modos**
Dentro del inventario de armas selecciona la porra eléctrica y a continuación pulsa L1, R1, L1, R1, X, X, Círculo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado.



ALIEN VS PREDATOR: EXTINCTION



■ **Modo de trucos**
Durante el transcurso de una misión en el modo de Campaña principal, presiona el botón *Start* para pausar la acción y a continuación pulsa R1, R1, L1, R1, L1, L1, R1, L1, R1, R1, L1, R1, L1, L1, R1, L1. Acto seguido entra en el menú de opciones y verás que habrán aparecido nuevas entradas que podrás activar para conseguir diferentes ventajas: ganar inmediatamente la misión, hacer desaparecer la molesta «niebla de guerra», desbloquear todos los niveles del juego, conseguir una gran cantidad de dinero de forma sencilla, convertir a tus unidades en invencibles máquinas de matar o acceder a todo el mapeado de la misión.

PlayStation®2 Revista Oficial · España

CONCURSO DARK CHRONICLE



Entra en el increíble mundo de fantasía de **Dark Chronicle** de la mano de **Sony C.E.** y **PlayStation 2 Revista Oficial**. Para participar en este concurso tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta, antes del día 16 de octubre. De esta forma podrás ser uno de los afortunados ganadores de un juego promocional de Dark Chronicle para **PlayStation 2**.

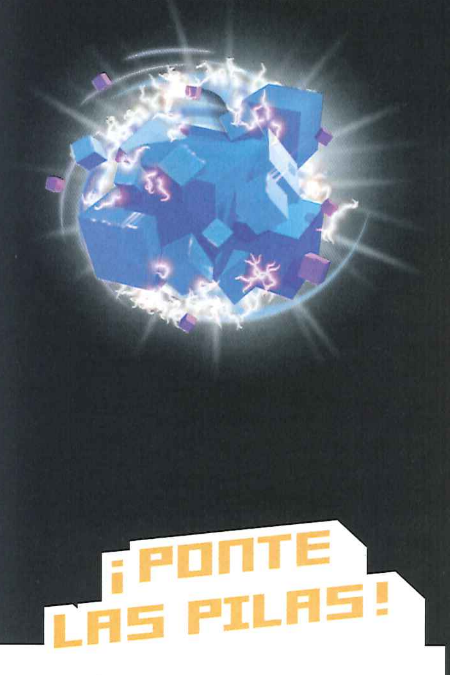
¿Cómo se llama el protagonista de Dark Chronicle?

A) Max **B)** Dani3po **C)** Menox

CONCURSO «DARK CHRONICLE»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5354** poniendo la palabra **dark, espacio + respuesta correcta**. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5354** el siguiente mensaje: **dark A.**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O´Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 16 de octubre.



CONSULTORIO

¡PONTE LAS PILAS!

+ La nueva entrega de *Winning Eleven 7*, con la consiguiente versión de *Pro Evolution Soccer 3* a la vuelta de la esquina. Nuevos regates, movimientos, controles, tiros y los más impresionantes gráficos que hemos visto nunca en un título deportivo. Como dicen en *KCET*: «We are a football tribe».

− Se rumorea que la versión europea de *Resident Evil: Outbreak* perderá su tan traído y llevado modo *On-line*. Aún no es del todo seguro, pero dicho modo ha pasado poco a poco de ser el principal del juego a un mero extra y, en el caso de **Europa**, podría llegar incluso a desaparecer completamente.

Kingdom Hearts 2

Hola, me llamo **Álvaro** y me encanta vuestra revista. Me gustaría que me respondiérais unas preguntas:
1.- Cuándo saldrá *Kingdom Hearts 2* en **España**? ¿Será más largo o más corto que el primero?
2.- Cuándo saldrá *FFX-2* en **España**? ¿Se sabe algo del *FFXI* o del *FFXII*?
3.- ¿*NBA Live 2004* será *On-line*?
4.- ¿Valdrá la pena *Ratchet & Clank 2*? ¿Cuándo saldrá en **España**?
5.- ¿Qué saga es mejor, *ESDLA* o *Harry Potter*?
Álvaro Maldonado, vía e-mail.

1.- Lo único que sabemos de *Kingdom Hearts 2* es el vídeo que aparece al final de la primera entrega. Square no ha confirmado que esté en desarrollo, su fecha de aparición... Ni siquiera se sabe aún si algún día llegará a salir al mercado.
2.- La fecha estimada de salida a la venta de *FFX-2* en España será entre enero y febrero de 2004. Final *Fantasy XI* ha aparecido en Estados Unidos, pero de su introducción en el mercado español no ha sido confirmada. Los primeros datos, imágenes y suponemos que versión jugable de *Final Fantasy XII* serán mostrados en el próximo *TGS* de otoño.
3.- Por ahora se han desvelado detalles como un nuevo sistema de tiro a canasta, unas animaciones creadas con *motion capture* (en las que se han utilizado a diez jugadores diferentes) e incluso la incorporación de modelos de zapatillas Nike como las *Air Jordan* (varios modelos diferentes), pero a día de hoy no se ha confirmado si llevará o no un modo de juego *On-line*.
4.- Si te gustó el primero y *Jak & Daxter*, tanto la segunda parte del título de Naughty Dog como *Ratchet & Clank 2* saciarán tu sed de plataformas, aventura y *shoot'em-up*.
5.- Ambos son muy buenos títulos y de gran factura técnica; tu decisión dependerá de cuál de las dos sagas cinematográficas te gusten más. Mientras que *ESDLA* es algo más *arcade* y aporta grandes dosis de *beat'em-up*, la saga *Harry Potter* se asemeja más a una aventura y su desarrollo es más calmado.

Need For Speed Underground

Hola, soy «Cañero» y me gustaría resolver unas dudas:
1.- Tengo una línea de cable de un proveedor local. ¿Me podría conectar a **Internet** con ella?
2.- Ademas de *SOCOM*. ¿Qué juego me aconsejáis *On-line*?
3.- ¿Merece la pena *SOCOM Off-line* o es mejor *Freedom Fighters*?
4.- Para terminar, ¿*Midnight Club 2* o *NFS Underground*?
«Cañero», vía e-mail.

1.- Puedes conectar tu PS2 a cualquier conexión de banda ancha que te permita sacar un cable de red Ethernet. Tu conexión de cable debería funcionar a la perfección.
2.- *Midnight Club 2* es uno de los más divertidos para jugar *On-line*. En otros géneros encontrarás un buen *shoot'em-up* como *FireWarrior* y, en un futuro no muy lejano, el esperado *FIFA Football 2004* y su flamante modo multijugador a través de Internet.
3.- *SOCOM* es tan bueno *On-line* como en el modo para un solo jugador. La jugabilidad de *Freedom Fighters* es muy similar a la de *SOCOM*, aunque su ambientación urbana, su original argumento y su potente motor gráfico puede hacer más atractivo el título creado por IO Interactive (a la hora de jugar «solo»). Lo mejor de *SOCOM* son sus posibilidades *On-line*.
4.- *Midnight Club 2* es un grandísimo juego, adictivo, divertido y con posibilidades *On-line*, pero *NFS Underground* añade a esa mezcla explosiva la posibilidad de «tunear» cada uno de los vehículos del juego. EA se ha esforzado por incluir una buena cantidad de accesorios reales como *espoilers*, llantas o faldones de marcas reales.

Jak II y Ratchet & Clank 2

Hola, me llamo **Fernando** y como ya sabéis que sois los mejores me gustaría que me resolvieseis unas dudas:
1.- ¿Qué juego es mejor, *Chaos Legion* o *Rygar The Legendary Adventure*?
2.- ¿Cuándo saldrá *Jak II: El Renegado* y *Ratchet & Clank 2*?
3.- ¿Merece la pena comprar *Time Crisis 3* teniendo ya *Time Crisis 2*?
4.- ¿Respecto a lo de *Time Crisis 3*, debería comprarme alguna pistola? Lo digo porque siempre he jugado con el mando.
5.- ¿Cuál es la pistola más fiable?
Fernando, vía e-mail.

1.- El desarrollo de ambos títulos es muy parecido, aunque *Rygar* es un título más completo, con mejor *engine* 3D y con elementos de aventura y plataformas. Aún así, *Chaos Legion* posee un motor gráfico muy potente y hace gala del original sistema de *Legion's*, que te permitirán invocar a diferentes seres que te ayudarán a exterminar a los enemigos. Nosotros nos quedamos con *Rygar* por su épico desarrollo y su origen clásico.
2.- El lanzamiento de *Jak II* está preparado para octubre. La segunda entrega de *Ratchet & Clank* aparecerá un mes después, en noviembre.
3.- Sería como cuestionar la compra de un título como *Resident Evil: Outbreak* teniendo ya *Resident Evil Code: Veronica*. *Time Crisis 3* incluye suficientes novedades como para justificar su compra aún teniendo la segunda entrega del juego.
4.- Sin *G-Con2* es imposible disfrutar al máximo de la saga *Time Crisis*.

Enviad vuestras consultas a:
Revista PS2 RO
Calle O'Donnell, 12
Madrid 28009,
escribiendo S.O.S.
en una esquina
del sobre, o al e-mail


poniendo como
asunto **S.O.S.**

***Time Crisis 3* y la pistola de Namco resultan inseparables.**

5.- Sin duda alguna, la original; la creada por Namco para sus juegos: *G-Con2*.

Tony Hawk's Underground

Hola, me llamo **Bernat** y tengo unas dudas:

1.- ¿Vale la pena *Tony Hawk's Underground*? ¿Cuándo saldrá? ¿Se puede jugar por **Internet**?

2.- En la revista del mes de septiembre leí que saldría una juego de *Los Simpson* parecido a *GTA*. ¿Cuándo saldrá?

3.- Tengo las dos primeras versiones de *007* para **PS2**. ¿Vale la pena comprarse la tercera?

4.- En el juego de ***ESDLA: Las Dos Torres*** había muy pocas pantallas... ¿En *El Retorno Del Rey* habrá más pantallas?

5.- Si tengo ADSL, ¿qué tendría que hacer para jugar *On-line*?

Bernat, vía e-mail.

1.- Por supuesto que vale la pena, ¿existe algún *Tony Hawk* que no haya valido la pena? Entre su potentísimo sistema para diseñar nuestro propio parque y su original desarrollo, que se asemeja en algunos detalles a *GTA: Vice City*, *Tony Hawk's Underground* se convierte en casi un título de compra obligada. Suponemos que llegará al mercado español a finales de año. Creemos que al igual que en todas las entregas aparecidas en PS2 de la saga de «sk8», podremos conectarnos a Internet con nuestra consola para jugar contra oponentes de todos los rincones del mundo.

2.- Se llamará *The Simpsons: Hit & Run* y en nuestra sección de *PreTest* hemos preparado un suculento avance del que está llamado a ser el mejor juego basado en la popular serie de Matt Groening de la historia.

3.- La tercera entrega de la saga ha evolucionado el concepto presentado por las otras dos en todos los aspectos y le ha dado una nueva perspectiva en tercera persona.

4.- El final de la trilogía promete ser mucho más intenso tanto en su versión cinematográfica como en su homónimo para consola. Esperamos que *El Retorno Del Rey* sea más largo que su antecesor.

5.- Si tu conexión de banda ancha permite conectar a Internet a través de un cable de red Ethernet, simplemente tendrás que adquirir el *kit* de conexión a Internet para PS2, que incluye el adaptador de red.

¿Time Crisis 3 sin G-Con 2?

Hola, me llamo **Iñaki** y estoy mosqueado porque a pesar de que me gusta mucho vuestra revista, no aclaráis algunos puntos:

1.- ¿Cuándo saldrá *Final Fantasy X-2*?

2.- Estoy pensando en comprarme *Time Crisis 3*, ¿es recomendable comprar la *G-Con 2* para un único juego? ¿Cuánto cuesta?

3.- ¿Cuándo saldrá *Pro Evolution Soccer 3* en **España**?

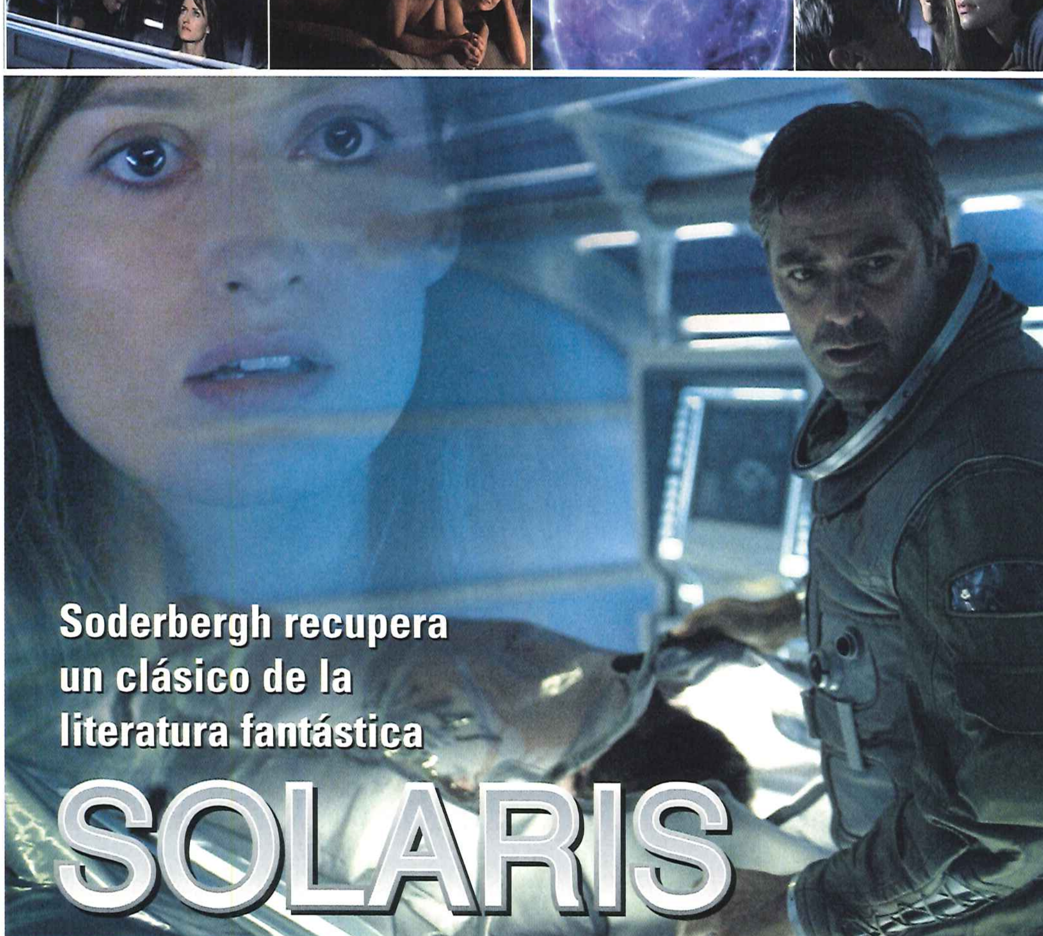
Iñaki, vía e-mail.

1.- Square ha confirmado que su esperado título será lanzado en Europa entre enero y febrero del próximo año.

2.- La compra de la *G-Con 2* es casi obligada si estás pensando en hacerte con *Time Crisis 3* o con cualquiera de las otras dos entregas. Sin la pistola, el juego no es ni la mitad de divertido.

3.- Encontrarás esta información y mucho más en el avance sobre *PES3/Winning Eleven 7* que os hemos preparado este mes.

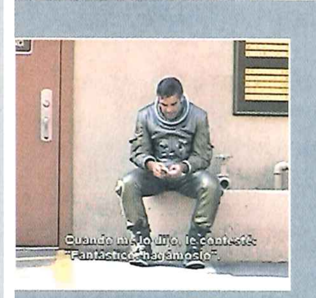






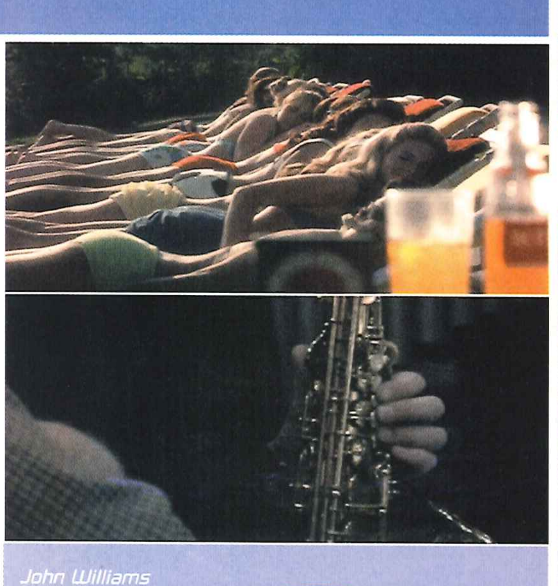
SOLARIS

Soderbergh recupera un clásico de la literatura fantástica



Aunque parco en extras, el DVD de Solaris ofrece la posibilidad de leer el guión original de Soderbergh y disfrutar de un par de documentales, con entrevistas, anécdotas e imágenes del rodaje de la película.



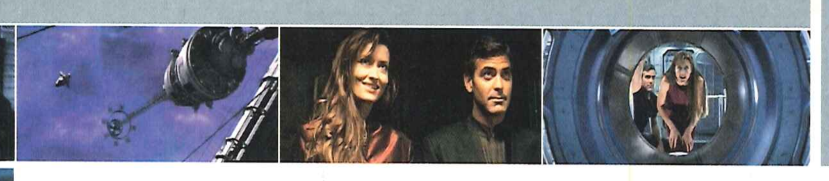


atrápame si puedes

Steven Spielberg demuestra haberse escapado de los encasillamientos...



John Williams explica en los extras cómo surge la banda sonora, el toque sesentón de la música y la importancia del saxofón en la melodía central.

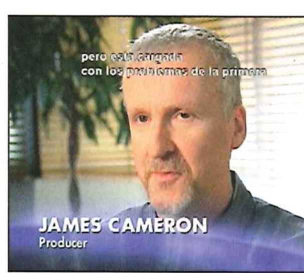


por << Bruno Sol e Isabel Garrido >>



El célebre director de *Traffic* afrontó un doble reto: adaptar la novela de **Stanislav Lem** y superar las comparaciones con la película de 1972, obra de **Andrei Tarkovski**. **Soderbergh**, autor también del guión, prefirió pasar casi de puntillas por el aspecto metafísico de la historia original para centrarse en la historia de amor del Dr. Kelvin (**George Clooney**) y su esposa (**Natasha McElhone**), fallecida en la tierra, pero milagrosamente resucitada por obra y gracia del planeta *Solaris*. ¿Es un fantasma, es producto de la mente del doctor o quizá *Solaris* puede convertir nuestros sueños en realidad? Chris Kelvin buscará la respuesta, mientras intenta no caer víctima de la locura que llevó a la muerte a los anteriores ocupantes de la base espacial. **B.S.**

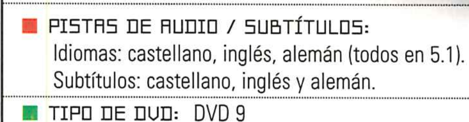


Steven Soderbergh empezó a trabajar en este proyecto incluso antes de estrenar su galardonada Traffic.




Para ello contó con el apoyo y la producción de un especialista en el cine de ciencia ficción, el gran James Cameron.

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□
Comentario de audio (subt. en castellano) de **Steven Soderberch** y **James Cameron** (productor), guión de la película, un especial de la HBO y el documental *Solaris: Behind The Planet*.

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano, inglés, alemán (todos en 5.1).
Subtítulos: castellano, inglés y alemán.

■ TIPO DE DVD: DVD 9

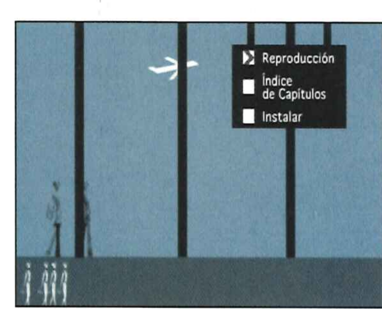
■ COMPAÑÍA: **20th Century Fox Home Entertainment**

■ PRECIO: 19.99 Euros

■ VALORACIÓN: ■■■■
La tercera colaboración **Soderbergh/Clooney** (tras *Out Of Sight* y *Ocean's Eleven*) demuestra que la ciencia ficción no es sólo alienígenas y combates espaciales. También puede ser el origen de una historia de amor tan emotiva como sobria en sus imágenes. El tiempo dirá si *Solaris* pasará a la historia como hizo la película soviética. La crítica no ha sido benévola, pero tampoco lo fue en su día con *2001* de **Kubrick**.





Después del viaje al futuro realizado con la producción *Minority Report*, **Steven Spielberg** retrocede ahora hasta los años sesenta para rodar la historia basada en la autobiografía de un joven estafador que se busca la vida al margen de la ley huyendo de una realidad que no le gusta. El director vuelve a mezclar en la coctelera toques de humor con unas gotas de tragedia que asegura la adhesión emocional del espectador. Vuelve a trabajar con **Tom Hanks** (*Salvar Al Soldado Ryan*) y se estrena con un **DiCaprio** que encaja perfectamente en un personaje de adolescente aniñado. Visualmente **Spielberg** vuelve a las texturas luminosas y coloristas, perfectas para recrear los 60. **I.G.**



El verdadero Frank W. Abagnale hablando en los extras sobre su historia real.



Imágenes del rodaje con Steven Spielberg mostrando lo mejor de su imagen de tipo campechano y accesible.

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
Pleno, como no podía ser menos, de una edición especial que incluye un disco extra lleno de material adicional con todos los secretos del rodaje incluyendo el aspecto musical.

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano, inglés, italiano, portugués, etc. (5.1).
Subtítulos: castellano, italiano, inglés, portugués, etc.

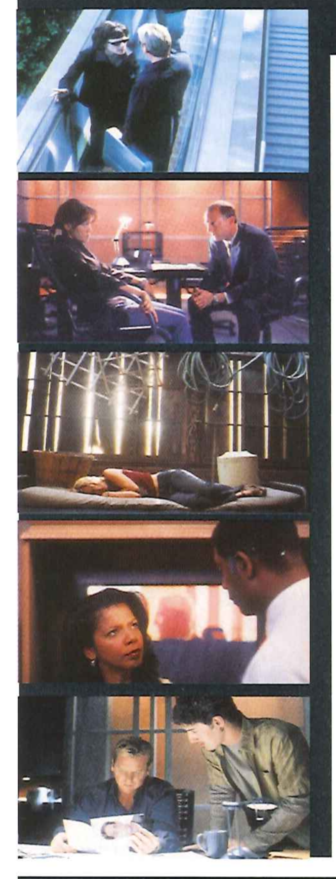
■ TIPO DE DVD: 2 DVD 9

■ COMPAÑÍA: **Universal Pictures**

■ PRECIO: 27.02 Euros

■ VALORACIÓN: ■■■■■
Tom Hanks interpreta a un agente muy particular del FBI, eficiente pero que nada tiene que ver con esa imagen que teníamos de los últimos funcionarios de la agencia estadounidense reflejada en productos como *Expediente X*. El *Bureau* de Investigación muestra sus carencias, casi humorísticas pero totalmente reales. Se contó con el asesoramiento de un agente jubilado. Todo se cuidó al milímetro.

24

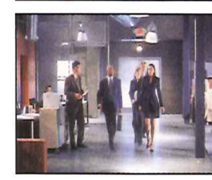




Nunca la edición de una serie televisiva en DVD podría resultar tan «útil» como en esta ocasión. La presentación de ***24*** de una tacada es sin duda una oportunidad única para esos perfeccionistas o pijoteros aficionados que gustan de encontrar los fallos en los productos adiovisuales. Ahora podrán medir si efectivamente son 24 horas reales las rodadas y montadas igualando el tiempo de narración que retrata esta serie televisiva tan innovadora, y por eso mismo irrepetible, interpretada por **Kiefer Sutherland**. Junto a él mucho intérprete televisivo. **I.G.**



La edición en DVD de la serie cuenta con la oportunidad de ver un final alternativo.



Imágenes de la nueva temporada de 24... El listón está demasiado alto.

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□
No todo lo vimos en la televisión; un final alternativo y un adelanto de la nueva temporada de la serie, que también emitirá Antena 3 en **España**, es el contenido adicional que nos ofrecen los seis discos que ocupan este día completo de serie si uno está dispuesto a verla de un tirón. De enhorabuena los adeptos a maratones televisivos.

■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano e inglés en 2.0 Surround.
Subtítulos: castellano e inglés.

■ TIPO DE DVD: 6 DVD 9

■ COMPAÑÍA: **20th Century Fox HE** ■ PRECIO: 59.99 Euros

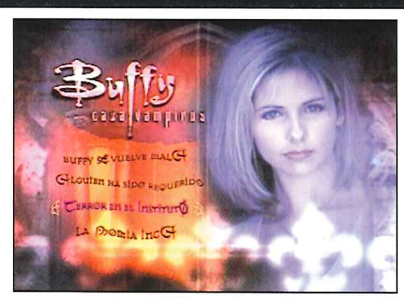
■ VALORACIÓN: ■■■■□
Mucho ha llovido desde que **Kiefer Sutherland** hiciera de vampiro malo en *Jóvenes Ocultos* o asustara a un tierno e infantil *River Phoenix* en *Cuenta Conmigo*. Lo último que **Sutherland** ha hecho en cine mejor no lo mencionamos por si alguno no ha visto la película todavía... Sé que algunos lectores lo entenderán. En los últimos capítulos de la serie aparece **Dennis Hopper** (Gigante, *Easy Rider* o *Apocalypse Now*).

Buffy Cazavampiros 2ª Temporada

En su segunda temporada, la serie creada por **Joss Wheedon** aumentó el número de capítulos (de 12 a 22) y presentó al vampiro Spike como el villano principal (pocos podían sospechar que más adelante se convertiría en uno de los principales aliados de Buffy).



Entre las principales curiosidades que ofrece esta segunda tanda de capítulos, está la primera aparición de Oz (el hombre lobo interpretado por **Seth Green**, personaje habitual de las posteriores temporadas) y uno de los episodios más divertidos de la serie, titulado *Embrujada*, en el que Xander recibe un hechizo que le hace irresistible ante las mujeres. **B.S.**





Los extras de esta segunda temporada se centran principalmente en los monstruos que acosan a Buffy.



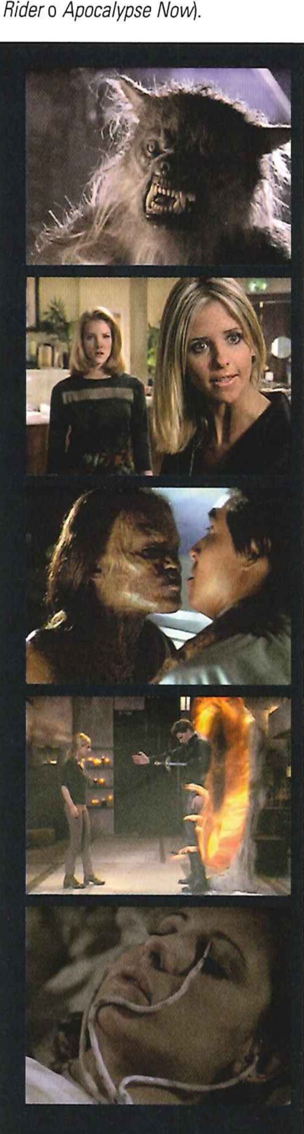
Entre los actores invitados, John Ritter (Apartamento para Tres, Permanezca en Sintonía...)



En la galería de imágenes podréis encontrar bocetos de los monstruos, los decorados, etc...)



Y para aquellos que dominen el inglés, cada DVD incluye el guión original de un capítulo.



■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■□
Cada DVD ofrece un guión y comentarios de audio de un episodio determinado. El sexto DVD, además del episodio doble que pone punto final a la temporada, concentra el grueso de los extras: 3 *Making Of* (*Diseñando Buffy*, el *Bestiario De Buffy*, *La Bella y Las Bestias*), 4 galerías con fotos, bocetos, planos y decorados, biografías, trailers y anuncios de televisión originales.

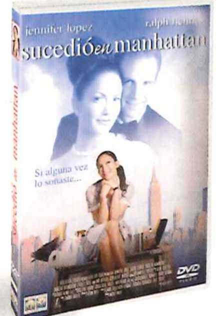
■ PISTAS DE AUDIO / SUBTÍTULOS:
Idiomas: castellano e inglés (ambos en estéreo 2.0).
Subtítulos: castellano e inglés.

■ TIPO DE DVD: 6 DVD 9

■ COMPAÑÍA: **20th Century Fox H.E.** ■ PRECIO: 74.99 Euros

■ VALORACIÓN: ■■■■□
Aunque es algo más caro que el anterior *pack*, se justifica sobradamente con el aumento en el número de capítulos (de 12 a 22). Además, se han incorporado unos menús animados en 3D bastante espectaculares (pero algo repetitivos) y un envoltorio de lujo que los *fans* de *Buffy* sabrán agradecer. De seguir así la velocidad de lanzamientos de temporadas de *Buffy*, podremos alcanzar a los ingleses en meses.

Sucedió En Manhattan



Al prestigioso **Wayne Wang** (*Smoke, Blue In The Face*) no le supuso ningún problema dirigir este vehículo para el lucimiento de la estrella latina **Jennifer López**, una almibarada comedia romántica en la que **J-Lo** comparte cartel con **Ralph Fiennes**. Él, un rico aspirante a senador; ella, una camarera de hotel. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□
Trailer original de cine y trailers de otros lanzamientos de **Columbia** (*Ejecutivo Agresivo, Los Ángeles De Charlie: Al Límite* y *Papá Canguro*).

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, inglés y francés (todos 5.1).
Subtítulos: castellano, inglés, francés, árabe, etc.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia TriStar HV** **PVP:** 24.01 E.

VALORACIÓN: ■■□□□
Parece difícil de creer que una película tan reciente no incluya en su edición DVD nada más que un trailer, y menos aún que la historia original sea obra de **John Hughes** (en otro tiempo, un rey de la comedia). Por lo menos, ***Sucedió En Manhattan*** se ve con cierta gracia. Carece de toda originalidad, pero eso parece ser algo endémico en las comedias románticas actuales.

Recién Casados



Ashton Kutcher (*Colega, ¿Dónde Está Mi Coche?*) y **Brittany Murphy** (*Ni Una Palabra*) afrontan una desastrosa luna de miel en la que recorrerán diferentes países europeos. Puede que el guionista se partiera el pecho de risa escribiéndola, pero en pantalla, la película no acaba de funcionar. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
Comentarios de audio del director y la pareja protagonista. Cuatro escenas eliminadas. *Making Of. Especial Comedy Channel.* Trailer de cine.

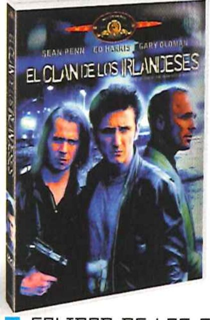
PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, inglés, alemán (todos en 5.1).
Subtítulos: castellano, inglés y alemán.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **20th Century Fox HE** **PVP:** 19.99 E.

VALORACIÓN: ■■■□□
Éste es uno de esos contados casos en los que la calidad de una edición DVD supera con creces la calidad de la propia película. Como comedia, *Recién Casados* tiene algún *gag* aislado, pero en general se queda por debajo de las expectativas (sobre todo en comparación con la muy superior *Colega, ¿Dónde Está Mi Coche?*).

Clan De Los Irlandeses



Esta película del 90 reunió un reparto poco conocido por entonces pero que años después irían consolidándose como actores, de esos que se califican como intérpretes de toda clase de personajes y no como simples y rutilantes estrellas: **G. Oldman**, **J. Turturro**, **E. Harris** y **Sean Penn**. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□
Poca cosa para una película que marcó una época y una buena ruta para las carreras profesionales de algunos de sus intérpretes. Tan sólo el trailer de cine.

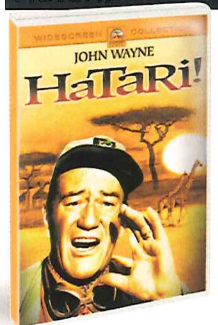
PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: inglés (5.1), castellano y alemán (Surround).
Subtítulos: castellano, inglés, francés, etc.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **20th Century Fox HE** **PVP:** 18 E.

VALORACIÓN: ■■■■□
Phill Joanou dirige esta película de suspense y bajos fondos que regala como alivio entre tanto perdedor en la tierra de las oportunidades una historia de amor a lo *Romeo y Julieta*, lo único que parece salvarse de una trama que arrastra a sus personajes a lo más oscuro de la existencia. Muchos seguidores del filme seguro que la estaban esperando.

Hatari!



Rodada en escenarios naturales de **Tanganika**, ***Hatari!*** es la quintaesencia del cine del maestro **H. Hawks**. Comedia, aventura e impresionantes imágenes de **África** que encuentran en el DVD el soporte ideal para ser disfrutadas. Y lo mejor, el glorioso *widescreen*, algo poco habitual en las televisiones. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□
Trailer original de cine.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, inglés, francés,etc. (todos mono).
Subtítulos: No incluye subt. en castellano.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Paramount Home E.** PVP: 24.01 E.

VALORACIÓN: ■■■■□
La ausencia de extras puede perdonarse, dada la antiguedad del filme (1961). Lo que no tiene justificación es la ausencia de subtítulos en castellano, lo que dificulta notablemente la posibilidad de ver ***Hatari!*** en versión original, una de las funciones principales por las que el formato DVD fue creado. Eso sí, la película sigue siendo una auténtica maravilla.

La Taberna Del Irlandés



John Ford no sólo era un maestro del *Western*, también bordaba la comedia. Buena prueba de ello es esta película, la última que rodó junto a **John Wayne**, en la que también participó otro grande: **Lee Marvin**. Las peleas entre ambos son lo mejor de este clásico, rodado hace 40 años. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■□□□□
Tráiler original de cine.

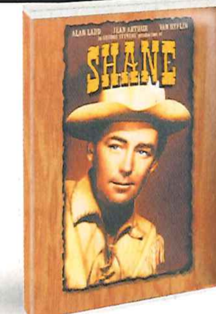
PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, inglés, alemán,ETC. (todos mono).
Subtítulos: inglés, portugués, etc., pero no castellano.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Paramount Home E.** PVP: 24.01 E.

VALORACIÓN: ■■■■□
En esta edición de ***La Taberna Del Irlandés*** nos encontramos con el mismo problema que en ***Hatari!***: la ausencia de subtítulos en castellano. Teniendo en cuenta que los potenciales compradores de este DVD son los cinéfilos, más que un fallo es un desastre. Al menos nos quedan las peleas de **John Wayne** y **Lee Marvin**, para disfrutar otros 40 años más de ellas…

Raíces Profundas



El tercer clásico editado por **Paramount** es todo un referente dentro del género *Western*. El bajito pero muy valiente **Alan Ladd** marcó para siempre el cliché del pistolero justiciero, defendiendo al granjero **Van Heflin** de los desmanes de **Jack Palance** y su banda. **B.S.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■□□
Comentarios de audio de **George Stevens Jr.** e **Ivan Moffat** (subtitulados en castellano). Trailer original de cine.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano, inglés, francés,etc. (todos mono).
Subtítulos: castellano, inglés, francés, italiano, etc.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Paramount Home E** PVP: 24.01 E.

VALORACIÓN: ■■■■■
En contrapartida a los desmanes cometidos por **Paramount** con los dos DVD de **John Wayne**, esta edición de ***Raíces Profundas*** es intachable. No era para menos, ya que se trata de uno de los *Westerns* más legendarios de la historia del cine. Ganador del Oscar a la mejor fotografía en 1954. Fue nominado a cinco más, incluyendo mejor película y mejor director.



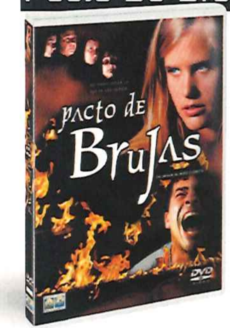
EL 22 DE OCTUBRE, EL REY LEÓN LLEGA POR FÍN AL DVD

Y como no podía ser menos, lo hará en una edición especial de dos discos, que incluirá un nuevo número musical (rescatado del musical de *Broadway*), 4 horas de extras y como plato fuerte, un nuevo sistema de audio, el *Disney Enhanced Home Theater Mix*, en el que se mejora la calidad de la pista DTS hasta ofrecer un sonido increíble, digno de la sala de cine más moderna.





Pacto De Brujas



Carlos Sobera, **Ramón Langa** y **Rodrigo Sancho** dejan la televisión para hacer cine con **Javier Elorrieta** en esta historia de brujas que parece situarse en un pueblo de la ancha Castilla. La voz habitual de **Bruce Willis** muestra su solvencia de igual modo que cuando no da la cara. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
España parece tener claro que lo del formato digital es una oportunidad excelente de financiar nuestro cine: *Making Of*, fotos e incluso DVD-ROM.

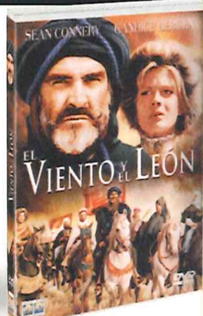
PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: español en 5.1.
Subtítulos: inglés.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Columbia Tristar HE** PVP: 24.01 E.

VALORACIÓN: ■■■□□
Algunas secuencias minuciosamente cuidadas, en otras parece que había prisa por terminar. Un planteamiento claro, que sin embargo va enturbiándose a medida que se van contestando los interrogantes para después no cerrar del todo, por ejemplo, la primera pregunta del guión. Recursos teóricos que en la práctica no terminan de convencer. Para una tarde de rayos y truenos.

El Viento y El León



Esta película protagonizada, si me permiten decirlo así, por Murphy Brown (**C. Bergen**) y el más alabado James Bond (**Sean Connery**) nos ha acompañado muchas tardes en alguno de los canales públicos de televisión. Llega la oportunidad de disfrutarla sin anuncios. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: □□□□□
Incalificable, no tiene, carece de extras. El interés de esta edición se basa tan sólo en su edición digital que mejora la calidad de la imagen y el sonido.

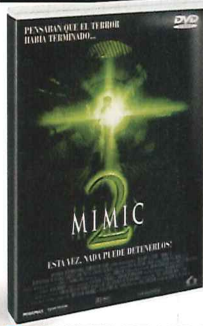
PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: inglés (estéreo, d.d.), español (d.d. mono)...
Subtítulos: inglés, castellano, francés, italiano, etc.

TIPO DE DVD: DVD 5

COMPAÑÍA: **Columbia Tristar HE** PVP: 24.01 E.

VALORACIÓN: ■■■□□
Una de esas películas para ese público que sigue coleccionando clásicos renovando la videoteca del VHS con sus ediciones, que van llegando, en formato digital. La fotografía siempre es lo que más llama la atención en estas ediciones de estas producciones épicas de otras épocas y otros mundos para aquellos que vivimos en el típico occidente y nos acostumbrados a las urbes yankis.

Mimic 2



Aunque parezca imposible, esta segunda parte no resulta lo aburrida que en un primer momento pudiera pensarse. Con actores desconocidos para el gran público, al menos de momento, la tensión se centra en la cucaracha gigante que causa un terror más juvenil que en la primera entrega. Efectos impactantes. **I.G.**

CALIDAD DE LOS EXTRAS: ■■■■■
Si no podemos calificarlo de peliculón sí que sería injusto darle menos puntuación a los extras: rodaje, sonido, secuencias inéditas, biofilmografías, etc.

PISTAS DE AUDIO:
Idiomas: castellano e inglés (d.d. 5.1).
Subtítulos: castellano.

TIPO DE DVD: DVD 9

COMPAÑÍA: **Lauren Video Hogar** PVP: 24.01 E.

VALORACIÓN: ■■■□□
A esto se le llama aprovechar el segundo estreno. Una película que pasó sin pena ni gloria, como era de esperar, en la gran pantalla, aprovecha todo el material sacado durante el rodaje para presentar un producto que puede ofrecer tardes divertidas y de calidad en el salón de casa. Por supuesto, deben abstenerse los que sintieran náuseas al leer *La Metamorfosis* de **Frank Kafka**.

Descubre el mundo siempre en acción de FORTUNA SPORTS & LIFE

Siempre en acción

FS

FORTUNA SPORTS & LIFE

Nº 6 • OCTUBRE 2003 •

Precio 2 €

Ceuta, Melilla y Canarias 2,15 €

+ LA AGENDA MÁS COMPLETA CON CINE, MÚSICA, ARTE, CONCIERTOS, LOCALES NOCTURNOS, LIBROS, TEATRO...

especial

TREKKINGS RUTAS PARA NO DESCANSAR ESTE OTOÑO

entrevistas exclusivas

WILL SMITH Y JOSH HARTNETT DOS ESTRELLAS EN ACCIÓN

Christina Aguilera

LA REINA DEL POP LLEGA PROVOCATIVA Y BIEN ACOMPAÑADA

viaje

MIAMI LATINA Y COSMOPOLITA Viaje a la capital del culto al cuerpo

música

'PUNK-DANCE' BAILE RETRO Todo lo que llega tras DJ Hell y Miss Kittin

deporte

TENIS CHICAS 'SEXIES' EN LA PISTA La nueva generación de raquetas rusas

RAID GAULOISES
AVENTURA Y RIESGO EN EL FIN DEL MUNDO

CAR SANT CUGAT
CÓMO VIVEN NUESTROS FUTUROS CAMPEONES

CINE DE ACCIÓN
KILL BILL: LA NUEVA PELÍCULA DE TARANTINO

CLUBS DE MADRID
DÓNDE MOVERTE POR LA NOCHE

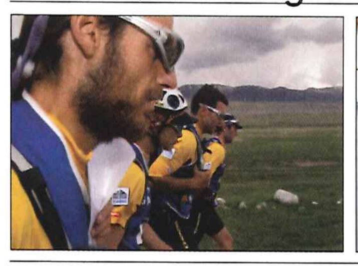
FITNESS
LAS 20 DUDAS MÁS FRECUENTES

¡YA A LA VENTA!
POR SÓLO 2 euros

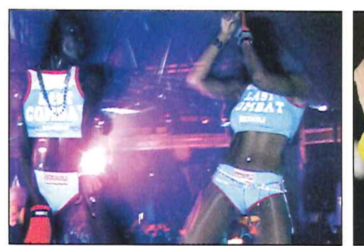
CADA MES



Nueva, única y diferente









Una publicación mensual de Ediciones Reunidas GRUPO ZETA

DVD MÚSICA

Dead Or Alive: Evolution



Peter Burns es así...

Hay que celebrar la escandalosa y loquísima «rentreé» de uno de los grupos británicos mas divertidos y chocantes surgidos de aquel movimiento «siniestro» de los 80, que tuvo en **Bauhaus**, **The Cure** o los propios **D.O.A.** a sus principales representantes. Conviene aclarar, no obstante, que lo de **Peter Burns** y compañía siempre estuvo, en el fondo, mucho más próximo al **Marc Almond** mas cabaretero o al *Cutre-Lux* de **Paquito Clavel** que a los tormentos espirituales de **Robert Smith**. Merece la pena contemplar - a través de la colección de clips mas ultra-gays de la historia - la peculiar evolución del combo y, sobre todo, la metamorfosis de su cantante.

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: 

Un concierto en directo filmado en **Japón**, el descacharrante vídeo de *Rebel, Rebel*, alucinantes apariciones televisivas, discografía y *weblink*. Sin subtítulos.

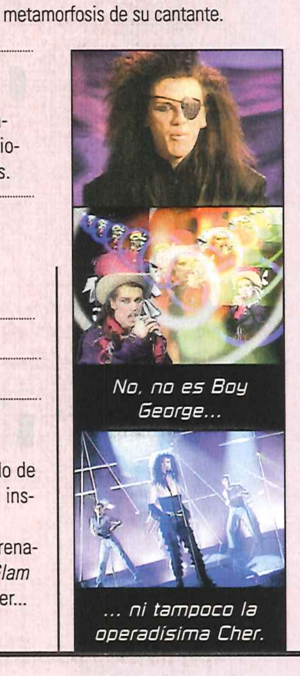
■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
Idiomas: inglés. **Subtítulos:**: no. **Sonido:** Dolby Digital 5.1 Surround Sound / PCM Stereo

■ TIPO DE DVD: DVD-9

■ COMPAÑÍA: **Sony Music**

■ VALORACIÓN:

Una delirante excursión al lado más frivolón y descocado de los 80 que, cosa curiosa, se revela aquí como fuente de inspiración de gran parte de la mejor música actual, de **Marilyn Manson** a **Peaches**, pasando, claro, por los renacidos **Fangoria**. Del *Gótico* radical al petardeo *Tecno-Glam* sin perder ni un ápice del descaro original. Ver para creer... A nadie dejará indiferente. Fijo.


No, no es Boy George...

... ni tampoco la operadísima Cher.

Varios: Silence



Música del silencio.

Apasionante descenso a los fondos marinos más espectaculares del Planeta, exquisitamente filmados por el prestigioso realizador **Cyril Tricot**, y delicadamente ilustrados con fragmentos de célebres piezas de *Música Clásica*. Así, recorremos plácidamente los arrecifes coralinos acompañados de la ingrávida languidez del *Nocturno Nº2* de **Chopin**; nadamos entre miles de peces de colores al ritmo travieso de *Eine Kleine Nachtmusik* de **Mozart** u observamos, hipnotizados, la fascinante danza de los delfines, arrullados por la diáfana claridad del *Peer Gynt* de **Grieg**. Y hay más: grutas misteriosas, seres imposibles multicolores... Un DVD atípico.

■ CALIDAD DE LOS EXTRAS: 

Un estupendo *making of* (sin subtítulos) y un curiosísimo corte montado con sonidos emitidos por ballenas, grabados en alta mar.

■ PISTAS DE AUDIO Y SUBTÍTULOS:
Idiomas: francés e inglés. **Subtítulos:** no.
Sonido: PCM Stereo

■ TIPO DE DVD: DVD-9

■ COMPAÑÍA: **Sony Music**

■ VALORACIÓN:

Atención, degustadores de nuevos placeres digitales: la combinación de extraordinarias escenas submarinas (con la calidad de imagen que ofrecen las nuevas tecnologías) y la serena belleza de los temas musicales escogidos sugieren una alternativa, más reposada y «ecológica» a los lanzamientos convencionales. Y esto es sólo el principio de algo que se puede convertir en una moda...


Preparándose para la cita acuática.

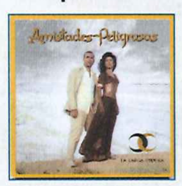
Increíbles paisajes submarinos.

CD'S

Amistades Peligrosas

■ TÍTULO: **La Larga Espera**

■ COMPAÑÍA: **Vale Music**



Vuelve el celebérrimo dúo de *Sexy-Pop* con un nuevo trabajo en el que, además de la excepcional producción de **Paco Trinidad**, llaman la atención los aires moriscos que perfuman el disco (versión de **Khaled** incluida) y, muy especialmente, esa recién adquirida «conciencia social» que sustituye a los furores sicalípticos de antaño. Un regreso con «sorpresa».

Nuria Fergó

■ TÍTULO: **Locura**

■ COMPAÑÍA: **Vale Music**



Cambio de rumbo: la «triunfita» se olvida (casi) completamente del «lolaileo» que caracterizaba su primera incursión en solitario, en favor de un *Pop* más aséptico y un sonido mas «rockero» (entre comillas, entiéndase bien). ¿Resultados? De momento, un reconocimiento comercial aún mayor que su ya bastante exitoso precedente. Y de eso se trata, ¿no?

Toia

■ TÍTULO: **Toia**

■ COMPAÑÍA: **Vale Music**



Impactante poderío físico el de esta joven rioplatense que debuta en nuestro país con un disco repleto de alegres tonadillas aspirantes a «Canción Del Verano» - algunas, versiones de viejos *euro-hits* estivales como *Rockollection* (**Laurent Voulzy**) o *Fotonovela* (**Iván**) - y una selección de «vestuario» de infarto triple. Que se vayan preparando las **Sex Bomb** esas...

Chambao

■ TÍTULO: **Endorfinas En La Mente**

■ COMPAÑÍA: **Sony Music**



El trío malagueño reaparece con un nuevo intento, más centrado y definido que su disco de presentación de la pasada temporada, de encontrar un territorio común entre el flamenquito más ligero y el exotismo sintético de *Chill-Out*. Y, pese a cierta uniformidad que lastra un tanto el conjunto, el balance final es francamente estimulante. Puristas, abstenerse.



CONÉCTATE

Sí, deseo suscribirme a la *Revista Oficial de PlayStation 2 - España*

❑ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60 €

❑ Por un año (12 números) con una **tarjeta de memoria oficial para tu PlayStation 2** de regalo al precio de 72 €

Precios extranjero por vía aérea: Europa: 90,09 € Resto Paises: 98,75 €

Apellidos: .... Nombre: .... Edad ....

Dirección: ....

Población: .... C. P.: ....

Provincia: .... Teléfono: ....

Forma de Pago:

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid

❑ Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)

❑ Domiciliación Bancaria: Banco .../.../.../.../ Sucursal .../.../.../.../ DC .../.../ Cuenta .../.../.../.../.../.../.../.../.../.../

❑ Tarjeta de Crédito nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Títular: ....

Fecha caducidad ..../..../ .../..../ Firma titular (imprescindible):

Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., *Revista Oficial PlayStation 2* departamento de suscripciones, C/ O´Donnell, 12 28009 Madrid.
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.
* Oferta válida hasta fin de existencias.

texto y fotos << José Luis del Carpio >>

Ficha técnica

- MOTOR
  1.984 CC.
- POTENCIA
  115 CV. (5.400 RPM)
- ACELERACIÓN 0/100
  11,7 SEG.
- VELOCIDAD MÁXIMA
  185 KM/H.
- PESO
  1.324 KG.
- CONSUMO
  URBANO
  11,9 L/100
  EXTRAURBANO
  6,8 L/100
  MEDIO
  8,7 L/100
- DIMENSIONES
  LARGO: 4.081 MM.
  ALTO: 1.502 MM.
  ANCHO: 1.724 MM.
  MALETERO: 201 L.

PVP-R:
27.350,00

<Un coche de pasarela que es todo un capricho para la vista>

El maletero está penalizado por las angostas medidas de la boca de entrada, que impiden cargar bultos de grandes dimensiones.

V O L K S W A G E N

http://www.volkswagen.es

New Beetle Cabrio 2.0

Moderno y clásico a la vez, es el «escarabajo más escarabajo»

- MOTOR/PRESTACIONES: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- DISEÑO: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
- CALIDAD/PRECIO: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Es de esos coches que enamoran a simple vista. No es un cabrio más, es todo un escarabajo descapotable. La versión antigua era el sueño de cualquier amante de los coches, y **Volkswagen** no ha ignorado todo eso y se ha esforzado por mantener intacto el concepto original. Eso queda claro en la capota, que se pliega en forma de V sobre el maletero, haciendo que el perfil del coche sea asombrosamente calcado al **Beetle Cabriolet** original. Pero lo retro se circunscribe a su aspecto exterior, porque por dentro el **New Beetle Cabrio** cuenta con todos los adelantos técnicos tanto en cuanto a seguridad activa y pasiva, como en cuanto a confort. Los acabados son excepcionales y su interior no difiere en nada respecto a la versión normal. Dentro transmite una atmósfera de calidad incuestionable, y tiene los mismos defectos y virtudes que toda la gama. Entre las virtudes la calidad de los materiales, y entre los defectos la ausencia de un reloj que mida la temperatura, la dificultad de acceso a elementos como el cenicero o el encendedor y, sobre todo, la mala visibilidad general, especialmente la trasera, ya que con la capota plegada nos quedamos a ciegas (tardaremos en acostumbrarnos a saber dónde termina el coche). En cuanto al motor, hemos probado la versión 2.0 de 115 caballos, que es capaz de mover con agilidad el coche tanto en ciudad como por carretera a pesar de su peso. El bastidor es noble de reacciones y permite un paso por curva rápido, pero no es amigo de una conducción demasiado deportiva, a pesar de lo generoso de sus cubiertas. Es mucho más que un coche de paseo, y está destinado a cautivar todas las miradas.

<Su estética continúa la línea del original>





IGUALITO QUE SU ABUELO
No cabe duda de que esta versión del **New Beetle** es la más parecida al Escarabajo original. Y para muestra estas dos fotos. Sin duda, el hecho de que la capota no se oculte y que descanse sobre la parte trasera tiene mucho que ver con su estética *retro*.





[+] ACABADOS, AISLAMIENTO INTERIOR
[–] PRECIO ELEVADO, VISIBILIDAD TRASERA







FIAT

Interior de calidad

Además de estar el 99% del coche revestido en su interior, se podrá montar climatizador automático y techo practicable *Skydome*.



El nuevo Panda

FIAT renueva este modelo de 1980

Siguiendo la moda de recuperar viejos modelos, **FIAT** recupera su **Panda** casi un cuarto de siglo después de que viera la luz el primer modelo. Por sus dimensiones competirá con modelos como el **Arosa** o el **Ka**. Tecnología e innovación serán dos palabras que servirán para definirlo, ya que del original sólo tomará su simpatía. Tendrá todos los detalles imaginables para dar un importante salto de calidad a su segmento. Un automóvil divertido, pero siempre funcional y económico, de reducidas dimensiones y de poco consumo y peso. De entre sus motorizaciones, la estrella será el 1.3 16v Multijet, que desarrolla 70 caballos y es capaz de mover con agilidad al ligero **Panda**.

CATÁLOGO

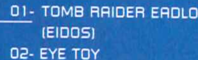
TODOS LOS JUEGOS DE PS2

Catálogo ▌ Los mejores de PlayStation 2 Revista Oficial ▌ Los más vendidos de Centro Mail

Título	Compañía	Distribuidor	Número de revista	Puntuación oficial (sobre 10)
007 AGENTE EN FUEGO CRUZADO	007: EA GAMES	007: ELECTRONIC ARTS	12	9.4
007 NIGHTFIRE	007: EA GAMES	007: ELECTRONIC ARTS	24	9.2
18 WHEELER	SEGA	ACCLAIM	11	8.3
4X4 EVO	TAKE 2	PROEIN	07	7.4
ACE COMBAT TRUENO DE ACERO	NAMCO	SONY C.E.	13	9.3
AGASSI TENNIS GENERATION	DREAMCATCHER	VIRGIN PLAY	29	8.4
AGE OF EMPIRES II	MICROSOFT	KONAMI	10	9.1
AGGRESSIVE INLINE	ACCLAIM	ACCLAIM	18	9.3
AIRBLADE	CRITERION	SONY C.E.	12	9.2
ALL-STAR BASEBALL 2003	ACCLAIM	ACCLAIM	17	8.6
ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHT...	INFOGRAMES	INFOGRAMES	10	8.4
ALPINE RACER 3	NAMCO	SONY C.E.	25	6.9
AMPLITUDE	SONY C.E.	SONY C.E.	32	9.0
APE ESCAPE 2	SONY C.E.	SONY C.E.	24	8.5
ARMORED CORE 2	FROM SOFTWARE	UBI SOFT	07	8.4
ARMORED CORE 2 ANOTHER AGE	FROM SOFTWARE	VIRGIN PLAY	23	7.8
ARMORED CORE 3	FROM SOFTWARE	PROEIN	32	8.0
ARMY MEN AIR ATTACK BLADE'S R...	3DO	VIRGIN PLAY	05	8.2
ARMY MEN GREEN ROGUE	3DO	VIRGIN PLAY	04	6.1
ARMY MEN RTS	3DO	VIRGIN PLAY	19	8.0
ARMY MEN SARGE'S HEROES 2	3DO	VIRGIN PLAY	04	8.2
ARTIC THUNDER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	13	5.0
ATLANTIS III	CRYO	CRYO	16	6.6
ATV OFFROAD QUADS EXTREMOS	SONY C.E.	SONY C.E.	07	8.5
ATV 2 QUAD POWER RACING	ACCLAIM	ACCLAIM	25	8.8
AUTO MODELLISTA	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	23	9.2
BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	12	9.4
BATTLE ENGINE AQUILA	ATARI	INFOGRAMES	25	8.3
BEN HUR	MICROIDS	VIRGIN PLAY	26	7.8
BIG MUTHA TRUCKERS	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	25	8.9
BLACK & BRUISED	MAJESCO	VIVENDI UNIVERSAL	29	7.0
BLADE II	ACTIVISION	PROEIN	22	8.5
BLOOD OMEN 2	EIDOS	PROEIN	15	8.2
BLOOD RAYNE	MAJESCO	VIVENDI UNIVERSAL	29	8.5
BLOODY ROAR 3	HUDSON SOFT	VIRGIN PLAY	06	8.9
BMX XXX	ACCLAIM	ACCLAIM	24	8.8
BRITNEY'S DANCE BEAT	THQ	PROEIN	18	8.5
BURNOUT	CRITERION	ACCLAIM	11	9.2
BURNOUT 2	CRITERION	ACCLAIM	21	9.3
CAPCOM VS. SNK 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	11	9.5
CART FURY	MIDWAY	VIRGIN PLAY	08	7.8
CHAOS LEGION	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	31	8.6
CITY CRISIS	TAKE 2	PROEIN	08	7.6
CLOCK TOWER 3	CAPCOM	UBI SOFT	30	8.7
COLIN MCRAE RALLY 3	CODEMASTERS	PROEIN	22	9.4
COLIN MCRAE RALLY 04	CODEMASTERS	PROEIN	22	9.6
COMMANDOS 2 MEN OF COURAGE	PYRO STUDIOS	PROEIN	20	9.4
CONFLICT DESERT STORM	S.C.I.	PROEIN	21	8.5
CONTRA SHATTERED SOLDIER	KONAMI	KONAMI	26	9.0
CRASH BANDICOOT LA VENGANZA DE...	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	11	8.5
CRAZY TAXI	SEGA	ACCLAIM	05	8.7
DAKAR 2	ACCLAIM	ACCLAIM	26	8.5
DAVE MIRRA BMX 2	Z-AXIS	ACCLAIM	12	8.1
DARK ANGEL	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	28	7.8
DARK CHRONICLE	SONY C.E.	SONY C.E.	32	9.0
DARK CLOUD	SONY C.E.	SONY C.E.	10	8.8
DARK NATIVE APOSTLE	HUDSON SOFT	VIRGIN PLAY	17	8.0
DARK SUMMIT	THQ	PROEIN	16	7.9
DEAD OR ALIVE 2	TECMO	SONY C.E.	01	9.0
DEAD TO RIGHTS	NAMCO	ELECTRONIC ARTS	31	8.4
DEF JAM VENDETTA	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	29	9.1
DEFENDER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	25	8.8
DEUS EX	EIDOS	PROEIN	20	8.9
DEVIL MAY CRY	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	11	9.6
DEVIL MAY CRY 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	26	9.1
DINO STALKER	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	20	7.7
DISNEY GOLF	DISNEY INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	25	8.5
DISNEY'S DINOSAUR	DISNEY INTERACTIVE	UBI SOFT	01	6.9
DR. MUTO	MIDWAY	VIRGIN PLAY	27	7.7
DRAGON BALL Z BUDOKAI	INFOGRAMES	INFOGRAMES	24	9.0
DRAGON RAGE	3DO	VIRGIN PLAY	14	7.0
DRAGON'S LAIR	DIGITAL LEISURE	PROEIN	06	7.4
DRAKAN THE ANCIENTS' GATES	SONY C.E.	SONY C.E.	14	9.3
DRIVING EMOTION TYPE-S	SQUARESOFT	ELECTRONIC ARTS	04	7.9
DROPSHIP UPF	SONY C.E.	SONY C.E.	12	9.0
DYNASTY TACTICS	KOEI	PROEIN	25	8.0
DYNASTY WARRIORS 2	KOEI	ACCLAIM	01	8.6
DYNASTY WARRIORS 3	KOEI	PROEIN	15	8.6
DYNASTY WARRIORS 4	KOEI	VIRGIN PLAY	30	8.5
ECCO THE DOLPHIN	SEGA	SONY C.E.	12	7.4
EGGO MANIA	KEMCO	PROEIN	25	8.0
EL LIBRO DE LA SELVA	DISNEY INTERACTIVE	UBI SOFT	04	9.2
EL PLANETA DEL TESORO	DISNEY INTERACTIVE	SONY C.E.	24	8.8
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COM...	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	23	8.8
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS...	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	22	9.2
ENDGAME	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	19	8.0
ENTER THE MATRIX	SHINY	INFOGRAMES	29	9.3
ESTO ES FÚTBOL 2003	SONY C.E.	SONY C.E.	22	9.0

LOS MEJORES

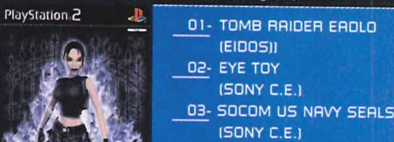
PlayStation 2 — OCTUBRE 2003 — Revista Oficial - España



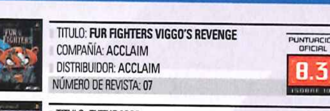
01- TOMB RAIDER EADLO (EIDOS)
02- EYE TOY (SONY C.E.)
03- SOUL CALIBUR 2 (EA-NAMCO)
04- COLIN MCRAE 04 (CODEMASTERS)
05- SOCOM US NAVY SEALS (SONY C.E.)
06- FORMULA ONE 2003 (SONY C.E.)
07- SILENT HILL 3 (KONAMI)
08- MOTO GP 3 (SONY C.E.-NAMCO)
09- DARK CHRONICLE (SONY C.E.)
10- FREEDOM FIGHTERS (ELECTRONIC ARTS)

LOS MÁS VENDIDOS

del 16 al 31 de agosto — CENTRO MAIL



01- TOMB RAIDER EADLO (EIDOS))
02- EYE TOY (SONY C.E.)
03- SOCOM US NAVY SEALS (SONY C.E.)
04- MOTO GP 3 (SONY C.E.)
05- FORMULA ONE 2003 (SONY C.E.)
06- FINAL FANTASY X (PLATINUM-SONY C.E.)
07- TEKKEN 4 (PLATINUM)
08- ENTER THE MATRIX (ATARI)
09- GRAND THEFT AUTO III (P. ESPECIAL-ROCKSTAR)
10- GTA VICE CITY (ROCKSTAR)



TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL
ESPN WINTER SPORTS	KONAMI	KONAMI	13	8.7
ESPN XGAMES SKATEBOARDING	KONAMI	KONAMI	13	8.3
ESPN XGAMES SNOWBOARDING...	KONAMI	KONAMI	13	8.3
ETERNAL RING	FROM SOFTWARE	UBI SOFT	01	8.0
EVE OF EXTINCTION	EIDOS	PROEIN	19	8.5
EVERBLUE 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	27	8.6
EVERGRACE	FROM SOFTWARE	UBI SOFT	03	7.8
EXTERMINATION	SONY C.E.	SONY C.E.	05	9.3
EYE TOY	SONY C.E.	SONY C.E.	30	9.3
F1 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	18	8.7
F1 RACING CHAMPIONSHIP	VIDEO SYSTEM	UBI SOFT	03	9.0
F-355 CHALLENGE	SEGA	SONY C.E.	21	7.9
FANTAVISION	SONY C.E.	SONY C.E.	-	8.9
FIFA 2003	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	22	9.2
FINAL FANTASY X	SQUARESOFT	SONY C.E.	17	9.7
FIRE BLADE	MIDWAY	VIRGIN PLAY	20	9.0
FISHERMAN'S CHALLENGE	KONAMI	KONAMI	26	8.2
FORMULA ONE 2003	SONY C.E.	SONY C.E.	31	9.0
FREAK OUT	SWING!	VIRGIN PLAY	08	8.7
FREEDOM FIGHTERS	ELECTRONIC ARTS	ELECTRONIC ARTS	32	9.2
FREEKSTYLE	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	22	8.7
FREQUENCY	SEGA	SONY C.E.	19	8.6
FUR FIGHTERS VIGGO'S REVENGE	ACCLAIM	ACCLAIM	07	8.3
FUTURAMA	SCI	PROEIN	31	8.2
GAUNTLET DARK LEGACY	MIDWAY	007: VIRGIN PLAY	05	8.5
GIANTS CITIZEN KABUTO	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	16	8.0
GODAI ELEMENTAL FORCE	3DO	VIRGIN PLAY	11	7.0
GRADIUS III & IV	KONAMI	KONAMI	-	8.5
GRAN TURISMO 3 A-SPEC	SONY C.E.	SONY C.E.	07	9.7
GRAN TURISMO CONCEPT 2002 T-G	SONY C.E.	SONY C.E.	19	9.5
GRAND PRIX CHALLENGE	ATARI	INFOGRAMES	25	8.7
GRAND THEFT AUTO III	ROCKSTAR	PROEIN	11	9.5
GRAND THEFT AUTO VICE CITY	ROCKSTAR	PROEIN	23	9.7
G-SURFERS	MIDAS	VIRGIN PLAY	14	6.2
GTC AFRICA	RAGE	PROEIN	16	7.9
GUILTY GEAR X	SAMMY	VIRGIN PLAY	16	9.3
GUMBALL 3000	S.C.I.	PROEIN	24	8.7
GUNGRAVE	ACTIVISION	PROEIN	25	8.6
GUNGRIFFON BLAZE	GAME ARTS	VIRGIN PLAY	02	8.5
HALF-LIFE	SIERRA	VIVENDI UNIVERSAL	11	9.2
HARD HITTER 2	MIDAS	VIRGIN PLAY	26	7.8
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	23	9.0
HAVEN	MIDWAY	VIRGIN PLAY	23	9.2
HEADHUNTER	SEGA	SONY C.E.	12	9.2
HERDY GERDY	EIDOS	PROEIN	15	8.5
HEROES OF MIGHT & MAGIC	3DO	VIRGIN PLAY	04	6.6
HIDDEN INVASION	SWING!	VIRGIN PLAY	13	7.1
HITMAN 2	EIDOS	PROEIN	22	9.4
ICO	SONY C.E.	SONY C.E.	14	9.4
INDIANA JONES & THE EMPEROR'S TOMB	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	31	9.0
INDYCAR SERIES	CODEMASTERS	PROEIN	30	7.9
INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER	TAITO	ACCLAIM	06	8.2
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3	KONAMI	KONAMI	27	8.6
JAK & DAXTER	SONY C.E.	SONY C.E.	11	9.6
JET SKI RIDERS	EIDOS	PROEIN	13	7.6
JIMMY NEUTRON BOY GENIUS	THQ	PROEIN	27	7.7
JURASSIC PARK OPERATION GENESIS	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	26	9.2
KENGO MASTER OF BUSHIDO	CRAVE	UBI SOFT	04	8.6
KESSEN	KOEI	ELECTRONIC ARTS	01	8.7
KESSEN 2	KOEI	PROEIN	13	8.1
KINGDOM HEARTS	SQUARESOFT	SONY C.E.	22	9.0
KING'S FIELD IV	FROM SOFTWARE	PROEIN	27	7.3
KLONOA 2 LUNATEA'S VEIL	NAMCO	SONY C.E.	11	9.2
KNOCKOUT KINGS 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	14	9.0
KURI KURI MIX	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	05	8.5
LA GRAN EVASIÓN	SCI	PROEIN	32	8.6
LA FUGA DE MONKEY ISLAND	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	06	9.0
LE MANS 24 HORAS	INFOGRAMES	INFOGRAMES	06	8.5
LE TOUR DE FRANCE C.E. 1903-2003	KONAMI	KONAMI	30	8.8
LEGENDS OF WRESTLING II	ACCLAIM	ACCLAIM	25	8.9
LEGION THE LEGEND OF EXCALIBUR	MIDWAY	VIRGIN PLAY	21	7.8
LEGO DROME RACERS	LEGO	ELECTRONIC ARTS	24	7.9
LEGO ISLAND XTREME STUNTS	LEGO	ELECTRONIC ARTS	25	8.8
LOS SIMS	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	24	9.2
LOTUS CHALLENGE	VIRGIN PLAY	VIRGIN PLAY	10	9.0
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	BLACK LABEL	VIVENDI UNIVERSAL	31	8.2
MAD MAESTRO	FRESH GAMES	PROEIN	16	7.8
MADDEN 2002	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	11	9.2
MANAGER DE LIGA 2003	CODEMASTERS	PROEIN	25	8.3
MARVEL VS. CAPCOM 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	24	8.9
MAXIMO	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	14	9.2
MAX PAYNE	ROCKSTAR	PROEIN	13	9.2
MDK 2 ARMAGEDDON	INTERPLAY	VIRGIN PLAY	04	7.6
MEDAL OF HONOR FRONTLINE	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	17	9.3
MEN IN BLACK II	INFOGRAMES	INFOGRAMES	20	7.4
METAL GEAR SOLID 2 SONS OF...	KONAMI	KONAMI	13	9.5
METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE	KONAMI	KONAMI	27	9.4
MICROMACHINES	HASBRO	INFOGRAMES	23	7.9

CATÁLOGO

TODOS LOS JUEGOS DE PS2

TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL (SOBRE 10)
MIDNIGHT CLUB	ROCKSTAR	PROEIN	01	7.8
MIDNIGHT CLUB 2	ROCKSTAR	VIRGIN PLAY	28	9.3
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT CHAMP.	CODEMASTERS	PROEIN	17	8.2
MINORITY REPORT	ACTIVISION	PROEIN	25	7.3
MONSTRUOS S.A.	DISNEY INTERACTIVE	SONY C.E.	13	6.4
MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE	MIDWAY	VIRGIN PLAY	25	9.2
MOTO GP	NAMCO	SONY C.E.	03	9.4
MOTO GP 2	NAMCO	SONY C.E.	13	9.4
MOTO GP 3	NAMCO	SONY C.E.	28	9.6
MR. MOSKEETO	FRESH GAMES	PROEIN	16	8.4
MTV MUSIC GENERATOR	CODEMASTERS	PROEIN	06	9.0
MX 2002	THQ	PROEIN	10	8.6
MX RIDER	ATARI	INFOGRAMES	11	7.5
NBA 2K3	SEGA SPORTS	INFOGRAMES	26	8.8
NBA HOOPZ	MIDWAY	VIRGIN PLAY	03	8.5
NBA LIVE 2003	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	23	9.3
NBA STREET VOL. 2	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	28	9.2
NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	21	9.2
NFL 2K3	SEGA SPORTS	INFOGRAMES	27	9.0
NFL QUARTERBACK CLUB 2002	ACCLAIM	ACCLAIM	09	8.6
NHL 2003	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	21	8.8
NHL 2K3	SEGA SPORTS	INFOGRAMES	29	8.6
NHL HITZ 2002	MIDWAY	VIRGIN PLAY	10	8.6
NINJA ASSAULT	NAMCO	SONY C.E.	22	8.0
NO ONE LIVES FOREVER	FOX INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	15	8.0
ONI	ROCKSTAR	PROEIN	02	7.6
ONIMUSHA WARLORDS	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	06	9.0
ONIMUSHA 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	21	9.3
OPERATION WINBACK	KOEI	VIRGIN PLAY	05	8.9
ORPHEN SCION OF SORCERY	ESP	PROEIN	01	7.5
PAC-MAN WORLD 2	NAMCO	SONY C.E.	26	8.5
PARAPPA THE RAPPER 2	SONY C.E.	SONY C.E.	14	8.5
PATO DONALD CUAC ATTACK	DISNEY INTERACTIVE	UBI SOFT	-	8.0
PENNY RACERS	TAKARA	VIRGIN PLAY	20	8.9
PETER PAN LA LEYENDA DE...	DISNEY INTERACTIVE	SONY C.E.	15	7.9
PIERRE NODOYUNA Y PATÁN	INFOGRAMES	INFOGRAMES	06	9.3
PIGLET EL GRAN JUEGO	DISNEY INTERACTIVE	VIRGIN PLAY	31	7.2
PIRATES THE LEGEND OF THE...	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	16	8.0
POLAROID PETE	JVC-IREM	VIRGIN PLAY	14	7.8
POLICE 24/7	KONAMI	KONAMI	19	8.5
PORTAL RUNNER	3DO	VIRGIN PLAY	11	8.4
PRIDE FIGHTING CHAMPIONSHIPS	ACTIVISION	PROEIN	27	6.0
PRIMAL	SONY C.E.	SONY C.E.	25	9.4
PRISONER OF WAR	CODEMASTERS	PROEIN	18	8.9
PRO BEACH SOCCER	WANADOO	VIRGIN PLAY	31	7.7
PRO EVOLUTION SOCCER 2	KONAMI	KONAMI	22	9.3
PRO RACE DRIVER	CODEMASTERS	PROEIN	20	9.3
PROJECT EDEN	EIDOS	PROEIN	10	6.4
PROJECT ZERO	TECMO	VIRGIN PLAY	20	8.8
QUAKE III REVOLUTION	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	04	9.2
RALLY FUSION	ACTIVISION	PROEIN	25	8.1
RALLY CHAMPIONSHIP	S.C.I.	PROEIN	18	8.6
RATCHET & CLANK	SONY C.E.	SONY C.E.	22	9.2
RAYMAN REVOLUTION	UBI SOFT	UBI SOFT	01	8.5
RAYMAN 3	UBI SOFT	UBI SOFT	28	9.2
RC REVENGE PRO	ACCLAIM	ACCLAIM	01	7.5
READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2	MIDWAY	VIRGIN PLAY	01	9.0
RED CARD SOCCER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	18	8.4
RED FACTION	THQ	PROEIN	05	8.5
RED FACTION 2	THQ	PROEIN	23	9.1
RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	09	9.0
RESIDENT EVIL DEAD AIM	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	31	8.9
RESIDENT EVIL SURVIVOR 2	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	16	6.5
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: O.R.	ACTIVISION	PROEIN	30	9.2
REZ	SEGA	SONY C.E.	12	8.2
RIDGE RACER V	NAMCO	SONY C.E.	-	9.0
RING OF RED	KONAMI	KONAMI	06	8.3
ROBOTECH BATTLECRY	TDK MEDIACTIVE	TDK	25	8.7
ROCKY	RAGE	PROEIN	24	9.1
ROLAND GARROS 2003	WANADOO	VIRGIN PLAY	29	8.8
RTX RED ROCK	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	31	8.7
RUGBY	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	07	8.2
RUMBLE RACING	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	06	8.6
RYGAR THE LEGENDARY ADVENTURE	WANADOO-TECMO	VIRGIN PLAY	28	9.3
SALT LAKE 2002	EIDOS	PROEIN	14	8.3
SHADOW HEARTS	MIDWAY	VIRGIN PLAY	14	8.2
SHADOW OF MEMORIES	KONAMI	KONAMI	03	8.4
SHADOWMAN 2ECOND COMING	ACCLAIM	ACCLAIM	16	7.0
SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER	ACTIVISION	PROEIN	12	8.7
SHIFTERS	3DO	VIRGIN PLAY	19	8.5
SHINOBI	SEGA	SONY C.E.	27	8.3
SHOX	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	21	9.3
SILENT HILL 2	KONAMI	KONAMI	11	9.2
SILENT HILL 3	KONAMI	KONAMI	28	9.7
SILENT SCOPE	KONAMI	KONAMI	03	8.1
SILENT SCOPE 2	KONAMI	KONAMI	11	7.9
SILPHEED	GAME ARTS	VIRGIN PLAY	03	9.0
SKY ODYSSEY	SONY C.E.	SONY C.E.	05	9.2
SLAM TENNIS	INFOGRAMES	INFOGRAMES	19	8.3
SLED STORM	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	15	9.0
SLY RACCOON	SONY C.E.	SONY C.E.	24	9.0
SMASH COURT PRO TENNIS TOURN.	NAMCO	SONY C.E.	17	9.2

TÍTULO	COMPAÑÍA	DISTRIBUIDOR	NÚMERO DE REVISTA	PUNTUACIÓN OFICIAL (SOBRE 10)
SMUGGLER'S RUN	ROCKSTAR	PROEIN	-	8.9
SMUGGLER'S RUN 2	ROCKSTAR	PROEIN	12	8.6
SOCOM US NAVY SEALS	SONY C.E.	SONY C.E.	29	9.3
SOLDIER OF FORTUNE GOLD	CODEMASTERS	PROEIN	18	7.6
SOUL REAVER 2	EIDOS	PROEIN	12	8.0
SPACE ACE	DIGITAL LEISURE	PROEIN	06	7.2
SPACE CHANNEL 5	SEGA	SONY C.E.	14	8.3
SPACE RACE	INFOGRAMES	INFOGRAMES	11	8.9
SPIDER-MAN	ACTIVISION	PROEIN	18	9.0
SPLASHDOWN	ATARI	INFOGRAMES	11	9.0
SPLINTER CELL	UBI SOFT	UBI SOFT	28	9.3
SPY HUNTER	MIDWAY	VIRGIN PLAY	09	9.0
SPYRO ENTER THE DRAGONFLY	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	25	7.9
SSX	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	01	9.1
SSX TRICKY	EA SPORTS BIG	ELECTRONIC ARTS	12	8.8
STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE	CODEMASTERS	PROEIN	21	7.1
STAR WARS BOUNTY HUNTER	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	24	9.2
STAR WARS JEDI STARFIGHTER	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	15	9.1
STAR WARS LAS GUERRAS CLON	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	25	8.8
STAR WARS RACER REVENGE	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	15	8.6
STAR WARS STARFIGHTER	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	03	9.2
STARSKY & HUTCH	EMPIRE	VIRGIN PLAY	31	8.8
STATE OF EMERGENCY	ROCKSTAR	PROEIN	15	8.5
STITCH EXPERIMENTO 626	DISNEY INTERACTIVE	VIRGIN PLAY	18	7.8
STREET FIGHTER EX 3	CAPCOM	ELECTRONIC ARTS	03	8.5
STUNTMAN	ATARI	INFOGRAMES	20	9.2
SUB REBELLION	IREM	VIRGIN PLAY	24	8.2
SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL	ACCLAIM SPORTS	ACCLAIM	30	9.1
SUMMONER	THQ	PROEIN	01	7.7
SUMMONER 2	THQ	PROEIN	23	8.4
SUPER BOMBAD RACING	LUCAS ARTS	ELECTRONIC ARTS	06	7.2
SUPER BUST-A-MOVE	TAITO	ACCLAIM	01	8.2
SUPER TRUCKS	JESTER INTERACTIVE	ARDISTEL	19	7.7
SUPERMAN SHADOW OF...	ATARI	INFOGRAMES	25	8.9
SURFING H3O	ROCKSTAR	PROEIN	01	7.8
SYBERIA	MICROIDS	VIRGIN PLAY	31	8.5
TAZ WANTED	INFOGRAMES	INFOGRAMES	21	8.0
TD OVERDRIVE	ATARI	INFOGRAMES	19	8.3
TEKKEN TAG TOURNAMENT	NAMCO	SONY C.E.	01	9.3
TEKKEN 4	NAMCO	SONY C.E.	21	9.5
TENCHU LA IRA DEL CIELO	ACTIVISION	PROEIN	26	9.3
TERMINATOR DAWN OF FATE	ATARI	INFOGRAMES	22	8.5
TETRIS WORLDS	THQ	PROEIN	20	6.8
THE BOUNCER	SQUARESOFT	SONY C.E.	05	9.2
THE FLINTSTONES VIVA ROCK VEGAS	TOKA	VIRGIN PLAY	05	8.2
THE GETAWAY	SONY C.E.	SONY C.E.	23	9.2
THE HULK	VIVENDI UNIVERSAL	VIVENDI UNIVERSAL	30	8.8
THE MARK OF KRI	SONY C.E.	SONY C.E.	26	8.5
THE MUMMY RETURNS	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	12	7.2
THE SCORPION KING	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	25	7.2
THE SIMPSONS ROAD RAGE	FOX INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	12	9.0
THE SIMPSONS SKATEBOARDING	FOX INTERACTIVE	ELECTRONIC ARTS	26	7.2
THE THING	UNIVERSAL INTERACTIVE	VIVENDI UNIVERSAL	21	9.1
THEME PARK WORLD	BULLFROG	ELECTRONIC ARTS	01	7.7
THUNDERHAWK OPERATION PHOENIX	CORE DESIGN	PROEIN	10	8.4
TIGER WOODS PGA TOUR 2003	EA SPORTS	ELECTRONIC ARTS	23	9.2
TIME SPLITTERS	FREE RADICAL DESIGN	PROEIN	-	7.0
TIME SPLITTERS 2	FREE RADICAL DESIGN	PROEIN	21	9.4
TOMB RAIDER: EL ANGEL DE LA OSC.	EIDOS	PROEIN	30	9.6
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	ACTIVISION	PROEIN	23	9.3
TOP GEAR DARE DEVIL	KEMCO	PROEIN	01	8.0
TOP GUN COMBAT ZONES	TITUS	VIRGIN PLAY	11	7.0
TOTAL IMMERSION RACING	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	23	7.7
TRACK & FIELD	KONAMI	KONAMI	01	9.1
TUROK EVOLUTION	ACCLAIM	ACCLAIM	21	8.7
TWISTED METAL BLACK ONLINE	SONY C.E.	SONY C.E.	29	6.7
TY EL TIGRE DE TASMANIA	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	22	8.8
UNREAL TOURNAMENT	INFOGRAMES	INFOGRAMES	06	8.7
VAMPIRE NIGHT	NAMCO	SONY C.E.	16	7.9
VEXX	ACCLAIM	ACCLAIM	27	9.2
VICTORIOUS BOXERS	EMPIRE INTERACTIVE	PLANETA	10	9.0
VIRTUA COP ELITE EDITION	SEGA	ACCLAIM	24	7.0
VIRTUA FIGHTER 4	SEGA	SONY C.E.	16	9.5
VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION	SEGA	ACCLAIM	31	9.4
VIRTUA TENNIS 2	SEGA SPORTS	ACCLAIM	23	9.3
V-RALLY 3	INFOGRAMES	INFOGRAMES	18	9.3
WAR OF THE MONSTERS	SONY C.E.	SONY C.E.	27	8.8
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC	3DO	VIRGIN PLAY	04	8.2
WDL THUNDERTANKS	3DO	VIRGIN PLAY	06	2.3
WDL WARJETZ	3DO	VIRGIN PLAY	07	4.0
WILD ARMS 3	SONY C.E.	UBI SOFT	25	9.2
WIPEOUT FUSION	SONY C.E.	SONY C.E.	13	9.2
WOODY WOODPECKER	CRYO	CRYO	13	7.8
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP	SONY C.E.	SONY C.E.	11	9.3
WORLD RALLY CHAMP. II EXTREME	SONY C.E.	SONY C.E.	23	9.6
WRECKLESS	ACTIVISION	PROEIN	24	8.4
W.W.F. SMACKDOWN JUST BRING IT	THQ	PROEIN	14	8.3
X-MEN 2 LA VENGANZA DE LOBEZNO	ACTIVISION	PROEIN	28	8.6
X-TREME EXPRESS W.G.P.	MIDAS INTERACTIVE	VIRGIN PLAY	27	8.0
XTREME GIII	ACCLAIM	ACCLAIM	08	8.4
X-SQUAD	EA GAMES	ELECTRONIC ARTS	02	7.8
ZONE OF THE ENDERS	KONAMI	KONAMI	04	9.0

PlayStation®2 Revista Oficial - España

...en el próximo número

12 DEMOS JUGABLES

01- Beyond Good & Evil
DEMO JUGABLE

02- Jak II: El Renegado
DEMO JUGABLE

03- Prince Of Persia
DEMO JUGABLE

04 y 05- The Italian Job: Stunt y Circuit
DEMO JUGABLE

06- Conflict Desert Stom II
DEMO JUGABLE

07- Freestyle Metal X
DEMO JUGABLE

08- My Street
DEMO JUGABLE

09 - Disney's Extreme Skate Adventure
DEMO JUGABLE

10- Ironstorm World War Zero
DEMO JUGABLE

11- Judge Dredd Vs Judge Death
DEMO JUGABLE

12- Rolling
DEMO JUGABLE



- Medal Of Honor: Rising Sun
- FIFA Football 2004
- Ghosthunter «Haunted»
- Hardware Online Arena
- Legacy of Kain: Defiance
- Whiplash

PlayStation®2 Revista Oficial - España
¡Harás lo que sea para conseguirla!

No te pierdas el fantástico DVD-ROM

* El contenido del DVD-ROM puede modificarse por causas ajenas a PlayStation 2 Revista Oficial España